すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成12年11月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻 第6号 通巻第6号

eb! enterbrain

月刊アルカディア
11月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

ARCADIA

総力特集
なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

2000 No.006
11
580 yen
NOVEMBER

CAPCOM VS. SNK
-MILLENNIUM FIGHT 2000-
ドラゴンブレイズ
GUNSPIKE
燃えろ! ジャスティス学園

PLANETHARRIERS
THE KING OF FIGHTERS 2000
SLASHOUT
GUILTYGEAR X

PSYVARIAR -REVISION-／1944
がんばれ運転士!!／東京バス案内
Mr.Driller2／マーズマトリックス
BATTLE GEAR 2／婆娑羅

Dragon Blaze

本物の迫力、遂に日本上陸！

アメリカで人気抜群のナスカーをモチーフにした、スーパーリアル・レーシングゲーム。

DJ体験！新感覚ミュージックゲーム。

NAOMI™

クラッキンDJ

© SEGA/Hitmaker co.,Ltd., 2000

マニアも騒然！本物と同様の「スクラッチ出音制御」を完全シミュレート！

Hitmaker™

SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス

本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)

セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」 最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/

急募！都バス運転手！！

素人歓迎。

東京バス案内（ガイド）

バスの運転手が行う車内業務をこなし、
交通状況に応じて的確で安全に終点まで
乗客を運ぶ『プロドライバー』の運転を
体験しよう！

運転免許証、
不要。

NAOMI

NASCAR ARCADE

ナスカー アーケード

マシンもコースも本格仕様。
出来る限り忠実に再現。

1 Steve Park
Chevrolet

2 Rusty Wallace
Ford

順位ポイントを獲得し、
次のレースに参戦。
世界の頂点を目指せ！

DXタイプ

ツインタイプ

あなたの未来は、バーチャル女子アナにおまかせ！

日テレ式 未来予想スタジオ

TM

日本テレビの実在のアナウンサー達と、番組ですっかりお馴染みの
「日本テレビ／バーチャル女子アナ」が未来予想スタジオに登場。

NAOMI

ギャラリーの注目を浴びるCOOLな快感。

音楽＆ゲームで最高のDJ体験を満喫！！
2つのターンテーブルとクロスフェーダーを操り
個性あふれる音を仕立てる快感！！

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE 2000.11 No. 6
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア

NEW GAME

©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

©SEGA/Hitmaker Co.,Ltd.,2000

©(株)ナムコ

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by 緒方 剛志
©2000 PSIKYO

GAME LIST

AD LIST

SERIALIZATION

発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

速報!!

第38回 アミューズメントマシンショー

38th AMUSEMENT MACHINE SHOW in TOKYO BIG SIGHT

去る9/21～23の3日間、第38回アミューズメントマシンショーが開催された。低迷が囁かれるアーケードゲーム業界に新しい風は吹くのか？　今回は、初日の取材にて判明した超ホットな最新情報をお届けするぞ！

新プラットホームが生み出す可能性 NAOMI2&システム246(仮称)

NAOMI2
業界のデファクトスタンダードがパワーアップ!!

セガの新戦略

セガブースでは「NAOMI」の後継上位基板となる「NAOMI2」とともに、対応ゲーム『バーチャストライカー3』『ワイルドレーサー』『クラブカート』『VF-X』が発表され、注目を浴びた。

NAOMI2のスペックについては下表を参照してもらうこととして、注目すべきはNAOMI向けに開発されたソフトはすべてNAOMI2の完全下位互換であるという点。その高い汎用性も、しっかり継承されているようだ。

なお、発売は対応ゲームとともに来年中を予定している。

一方、現行機種であるNAOMIに関しても、このたび「GD-ROMドライブユニット」なる周辺機器が発表された。GD-ROMを用いることで、安価かつ安定したソフト供給体制を確立していこうという考えだ。

セガの新戦略はNAOMIファミリーがカギを握る！　GD-ROM対応ゲームとしては『スポーツジャム』(次ページ参照)が予定されている。

このタイトルに注目!! VF-X

左の写真にあるように、文字情報だけの「VF-X」についてセガに聞いてみたところ……「正式な発表は11月以降の予定を考えております。お楽しみに」とのこと。しかし、VFにYSとなれば答えは!?

➡大型スクリーンに突如映し出された「VF-X」の文字……

⬅次にAM2研ロゴが映し出され、最後に「YS」の2文字が……。

※YS：バーチャファイターを作ったことでおなじみ鈴木裕氏のブランドのこと。

NAOMI2 おもなスペック

- ・CPU　SH4：128bit グラフィックスエンジン内蔵 RISC CPU(動作周波数200MHz 360MIPS／1.4GFLOPS)
- ・グラフィックエンジン　Power VR2
- ・サウンドエンジン　スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ：32bit RISC CPU内蔵
- ・メインメモリ　32Mbyte
- ・グラフィックメモリ　32Mbyte
- ・モデルデータメモリ　32Mbyte
- ・メディア　ROMボード(オプション)、GD-ROM(オプション)
- ・最大同時発色数　約1677万色
- ・ジオメトリ性能　1000万ポリゴン／秒
- ・レンダリング性能　2000Mpixel／秒

システム246(仮称)
アーケード↔PS2相互のフィードバックを狙う

ナムコとソニーの強力タッグ

リッジレーサーVでデビューを果たしたナムコ製新ボード、システム246(仮称)。

コア部分は、業務用基板向けのカスタムチップを極力排除してPS2用半導体をベースに作られており、PS2コンパチブルな性能とコストダウンという、2つのアドバンテージが大きく目立っている。

PS2アーキテクチャを用いたソフト開発が可能で、PS2ソフトウェア開発経験のあるメーカーには、業務用ゲームが作りやすい側面があるだろう。開発サポート事業を開始しているあたり、ナムコの『本気』が伝わってくる。

開発に携わった大久保氏からは、「ベースがコンシューマ機という点で苦労したが、今後さらに熟成を続け、JAMMA対応など、汎用システムとしての完成度を高めていきたい」と力強い言葉を頂いた。

PS2コア+インターフェース基板という構造が外観から見てとれる。操作系はもちろん、外部記憶装置などの接続も可能となっている。

このタイトルに注目!! ブラッディロア3(仮称)

スピード感あふれる闘いと獣化システムがウリの、シリーズ第三弾。

残念ながら今回はビデオ出展のみだったが、スピーディーかつ滑らかな動き、微細な部分まで美しい各種エフェクトの表現力は、PS2コアの実力を十分に感じさせた。

システム246(仮称) おもなスペック

- ・CPU　128ビット"Emotionengine"
- ・メインメモリ　32MB (Direct RAM)
- ・グラフィック周波数　147.456MHz
- ・混載キャッシュVRAM　4MB
- ・IOPメモリ　2MB
- ・I/Oプロセッサ　PlayStation CPU+
- ・クロック周波数　294.912MHz
- ・グラフィックス　"Graphics Systhesizer"
- ・同時発音数　48ch+ソフト音源
- ・サウンド　SPU2
- ・サウンドメモリ　2MB
- ・クロック周波数　36.864MHz

すべりこみSHOW情報　そのほかの新作を駆け足で紹介。サミーの「ロマンティックフレンズ」は、同社の脱衣パチンコ「セクシーリアクション」の流れを汲む作品。キャラデザには阿部 恒氏を起用。イレブン／ガバキングの「ナイトメア・イン・ザ・ダーク」は、固定画面で敵全滅=面クリアのアクションゲーム。MVS対応。アルタ／IGSの「三国戦紀2」は、三国志を題材とした格闘アクションシリーズの幻の2作目。

主要ブース速報!!

まずはセガブースから。GD-ROMドライブユニット対応タイトル第1弾『スポーツジャム』(①)は、野球やサッカーなどさまざまな競技が詰まったスポーツゲーム。『ワイルドレーサー』(⑤)はNAOMI-2対応のバイクゲームで、アメコミ調のCGと独特のノリが特徴的だ。ただ、新ハード対応タイトルは残念ながら映像のみの出展だった。

新ハード以外のタイトルで人目を引いたのは『サンバDEアミーゴ ver.2000』(②)と『シャカっとタンバリン!』(④)。前者はご存知『サンバDEアミーゴ』の続編で、マラカスを持って「踊る」アクションが加わった「ハッスルモード」や、同時プレイで2人の相性を診断してくれる「ラブラブモード」を新たに採用。もちろん、新曲の追加もアリ。後者も『サンバDEアミーゴ』の流れを組んだゲームで、その名のとおりタンバリンを演奏する音楽ゲーム。飛んでくるタマの高さに合わせて、振る、叩くというアクションを行なう。

そのほか、家庭用で発売され話題となったタイトルの続編『デスクリムゾンOX』(③)も出展されていた。内容はオーソドックスなガンシューティングといったところか。

ナムコブースでは和太鼓をモチーフとした『太鼓の達人』(⑦)を出展。画面の右から左に流れていくオブジェクトにあわせて、太鼓型デバイスを叩くというもの。普通に叩くだけでなく、連打、強打、端をカッと叩くなど、和太鼓を演奏している雰囲気を味わえる。また、ギノウタイシリーズの第3弾『フォトバトール(仮称)』(⑥)も映像で出展。付属のカメラを使って画面を撮影し、それを元に技能を測定するという内容のようだ。

タイトーブースでは『パワーショベルに乗ろう!!』の続編『現場でガンガン』(⑧)を参考出展。『パワーショベル』『ドーザーショベル』『クレーン』などの建機を操作して課題をクリアしていくゲームで、建機メーカーKOMATSUの協力を得たシミュレートはリアルそのもの。開発度30%とのことなので、今後のパワーアップにも期待大だ。

カプコンブースでは『ギガウイング2』(⑨)が初お目見え。画面を覆い隠さんばかりに倍率アイテムが出現する「アイテムボルカノン現象」や、スコアを2人で共有する「タッグモード」により、スコアアタックがさらにヒートアップ。用意されたケタはなんと「垓」! また、NAOMI作品になったことでグラフィックも刷新。キャラデザインは前作と同じく冬目景先生だ。

→①:よろずスポーツゲーム『スポーツジャム』GD-ROMドライブ対応。

↑⑥:カメラでの撮影を通じてプレイヤーの技能を査定。『フォトバトール(仮称)』。

←②:マラカスゲームがパワーアップして再登場。『サンバDEアミーゴ ver.2000』。

→⑦:和太鼓を演奏するモードのほか、ミニゲームモードもある『太鼓の達人』。

→③:伝説のカルトガンシューがアーケードに登場。その名も『デスクリムゾンOX』!

→⑧:今度はショベルだけじゃない。建機シミュレーター『現場でガンガン』。

←④:マラカスの次はタンバリンだ! J-POPから懐メロまでシャカっと演奏『シャカっとタンバリン!』。

→⑤:NAOMI-2のタイトルとして映像出展された『ワイルドレーサー』。

↑⑨:NAOMIで生まれ変わった『ギガウイング2』。スコアは「垓」までだ!!

アンケート集計 中間報告

―編集部調査による人気ランキングTOP10―

順位	タイトル	pts.
1位	燃えろ!ジャスティス学園(カプコン)	28 pts.
2位	テトリスT.A.グランドマスター2(アリカ)	26 pts.
3位	ガンスパイク(カプコン)	24 pts.
4位	PLANET HARRIERS(セガ/アミューズメントヴィジョン)	19 pts.
4位	ギガウイング2(カプコン)	19 pts.
6位	ビートマニアIIDX 4thStyle(コナミ)	18 pts.
7位	ザ・警察官~新宿24時~(コナミ)	16 pts.
8位	リッジレーサーVアーケードバトル(ナムコ)	15 pts.
8位	ニンジャアサルト(ナムコ)	15 pts.
10位	パンチマニア北斗の拳2 修羅の国編(コナミ)	14 pts.

※21日(特別招待日)集計分

アジゲーEXPRESS

まずは『Speed Hunter(ジャレコ/参考出展)』(⑩)。世界中、最大16人での通信対戦が可能という驚きのレースゲームだ。完成が待ち遠しい。

次は格闘ゲーム『BASH(仮)』。今回はデモのみの出展だが、性質の異なる選択式のパワーゲージなど、新しい要素が盛り込まれるようだ。

パワーアップ、ボム、ショットという正統派縦シュー『G.STREAM』。ビジュアルや攻撃パターンから、セイブ開発の『雷電』シリーズの印象を受けたが……。

もうひとつの縦シュー『X2222』。3種の自機が、取ったアイテムにより2通りに変形・パワーアップする。以上、オリエンタルソフト。

映画『ベンハー』のレースシーンを再現したドライブゲーム『ベンハー2000(AMUSE WORLD Corp.)』は、戦車型コクピットにセットされた手綱で、本物さながらのプレイが楽しめる。残念ながら国内発売は未定。

最後は、調理道具を楽器にしてしまう韓国のパフォーマンスが題材の音楽ゲーム『NANTA2000(マイカルクリエイト)』(⑪)。原始的な荒々しさを感じさせる音楽は、不思議と心が熱くなるぞ。

↑⑩:レースの獲得賞金で新しいマシンを買うことも可能。個人データは指紋登録で管理される予定。世界中のライバルと競うのだ。

↑⑪:「NANTA=乱打」の名のとおり、まな板や鍋をオタマのスティックで叩きまくる。コミカルな見た目と裏腹に演奏はハード!

詳細リポートはアルカディア12月号(10月30日発売予定)にて掲載予定!!

～ゲームセンターの行き先を考えよう～

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

1978年、タイトーの『スペースインベーダー』による一大ムーブメントで開花したアーケードゲームは、一躍アミューズメント産業の中心に踊り出る。モニターを媒介としたこの新しい電子娯楽は若者を中心に多くの人々を魅了した。テーブル筐体にうずたかく積まれた100円玉は、またたく間にコインシュートへ流れ込んでいき、半日を待たずして筐体金庫を飽和させる。今では考えられない高水準の償却速度を誇るインベーダー（当時アーケードゲームは、ひとくくりにこう呼ばれた）はゲームセンターを急増させ、コンピュータゲームの存在を社会に知らしめた。

しかし、その認知の形はあまりいい方向へは進まなかった。薄暗い店内に飛び交う電子音、背中を丸めて黙々とプレイする若者の姿、ゲーム代欲しさに行なわれるカツアゲ・恐喝・窃盗の類、そして生産性は皆無と来ている。インベーダーの熱狂が沈静化すると、ゲームセンターというスポットはマイナスイメージを着実に育てていった。しかしながら、非行の温床、不良の溜まり場……こんな形容詞で誹られる一方で、ゲームセンターの店舗数、ゲーム業界に参入するメーカーは増え続け、業務用ゲームは質、量ともに充実していく。デパートの屋上や駄菓子屋などにもビデオゲーム筐体が普及し、小中学生も業務用ゲームに触れる機械は次第に多くなっていく。

やがてLSIゲームを皮切りに、任天堂のゲームウォッチが大ブレイク、ゲームが家庭へと持ち込まれた。そしてエポック社のカセットビジョンなど、テレビに出力して遊ぶ「家庭用ゲーム機」も普及し、コンピュータゲームは下の世代から徐々に浸透していく。それは1983年に発売された任天堂のファミリーコンピュータで決定的なものとなる。「一家に一台」とまでは行かずとも、ゲームはここに至り一般性を得ることに成功したと言える。「子供のオモチャ」が「大衆娯楽」へと転身を果たした瞬間であった。

この頃になってもゲームセンターは依然としてどこか背徳感の漂う場所だった。だが、若年層に対する吸引力は相当なものであり、客足が遠のくこともまたなかった。むしろ、その間に業務用ゲームも着々と発展を遂げていたのだ。そこには完全移植などできようはずもない明らかな家庭用ゲーム機とのハードウェアの差異があった。加えて、紋切り型の「悪」のイメージで塗り固められたゲームセンターの存在を変えてやろうという、プレイヤーも含めた業界全体の確固たる意志もあるように思えた。コンピュータゲームの（事実上の）元祖にして最高峰であるという誇り、そして汚名返上に燃える上昇気質が、業務用ゲームを高いレベルで持続させる原動力になっていた部分は少なからずあったはずだ。

……そして時は2000年、ゲームセンターのイメージはかつてのそれとは比べものにならないほどクリーンなものになった。明るい照明、きれいな内装を施した店内に足を踏み入れると制服を着た店員が迎え、店内に目をやればプリクラに並ぶコギャルの姿、その横にはクレーンゲームに熱中するカップルに家族連れ、奥では若者が軽快にステップを踏んでいる。……この場所に「入るのが怖い」という人はまずいないだろう。中にはかつての雰囲気を若干残した店舗もあるにはあるが、それでも“不良の溜まり場”とはあまりにもかけ離れた空間だ。

しかしながら、ゲームセンターのイメージ向上とは裏腹に、慢性的な景気低迷も手伝って、アーケードゲーム業界は厳しい時代を迎えている。コンシューマーとアーケードの質的拮抗にともなうインカムの低下にジャンルの寡占化、長年開発を続けてきたメーカーの倒産や撤退、基板の高額化による採算性の低下など、話題になるのは景気の悪い話ばかりである。なぜ斜陽化（と言って差し支えないだろう）してしまったのか？　今後どうなっていくのか？　何をすべきなのか？　アーケードゲーム業界の現在と未来を考えてみたい。

ゲームセンターに行くのはなぜ？

アーケードを選ぶ理由

弊誌の性格を考えると、おそらく今ここを読んでいる方の大半はこちらに類することだろう。コンピュータゲームはアーケードゲーム、家庭用ゲーム、PCゲームの三本柱（加えるなら携帯ゲームも含めた四本柱）がそれぞれに異なる方向性を保ちつつ、プレイヤー（ユーザー）のニーズに合わせて、それぞれが得意とするゲームで住み分けがなされてきた。

アーケードがリアルタイム・ゲームの極北とするなら、PCはアドベンチャーにRPG、シミュレーションといった、じっくり腰を据えて遊べるタイプのゲームに比重を置き、家庭用ゲームは大雑把に言えばその中間。

ハードの得手不得手、プレイ環境の違い等がハッキリしていた時代、任天堂の家庭用ゲーム機ファミリーコンピュータ、NECのホーム・コンピュータPC—8801隆盛当時は、プラットホーム別のソフトウェアの方向性も実にわかりやすいものだった。だが、これはゆうに15年は遡ろう時代の話であり、近年はゲームそのものの質に関して言えば、これら三者の間に存在した明らかな差異は埋められ、その境界のかなりの部分が曖昧になっている。

前置きが長くなってしまったが、数あるゲームの中からアーケードを選ぶということは、やはりそこに「ゲームセンターならでは」という何らかの魅力があるからに他ならない。もちろん必ずしもアーケードオンリーというわけでもないだろうし(むしろ他のコンシューマやPCなどでもゲームを遊ぶ人のほうが多いだろう)、「なぜ自分はゲームセンターを選んだのか？」なんて深刻に考えている人もまた、ほとんどいないだろう。

だが、このあたりを真剣に分析してみれば、ゲームセンターの今後の形が見えてくるかもしれない。

あなたは今ゲームセンターに行きますか？
月に何回くらい行きますか？
昔は行っていましたか？
いつから行かなくなりましたか？
初めて遊んだアーケードゲームはなんですか？
アーケードゲームのどこが気に入っていますか？
好きなジャンルはなんですか？
ゲーセンのどこが好きですか？

ゲームセンターに行かないのはなぜ？

アーケードを捨てる理由

ゲームセンターに「行かない」と一口に言っても、「昔からまったく行かない」、「行けない」、「最近は行かなくなった」など、その厳密な意味合いはさまざまだろう。ここではやはりアーケード専門誌である弊誌の位置付けを考慮して、「昔は行っていたが今は行かなくなった」という意味で「現在はゲームセンターに行かない」というほうを前提にして話を進めたい。

現在アーケードに興味を失っている理由として、かつては夢中で遊んでいたが、今は社会人になり「仕事が忙しくてゲーセンに行けない」という話を比較的よく耳にする。アーケードゲームも齢を重ね、気づいてみれば20年以上の歴史がある。『スペースインベーダー』とは言わずとも、カプコンの『ストリートファイターII』ですら、すでに10年近く前のゲームだ。当時高校生だったとしても、すでに20代半ばの年齢に達している。終電近くで家に帰り着き、ゲームで遊ぶにしてもせいぜい寝る前に1〜2時間、となると、言うまでもなくアーケードはその選択肢から外れ、ゲームセンターからは足が遠のく……もちろん20代後半の方がすべてこういった環境に置かれているわけではないが、少なくとも自分自身や家族を養うために、生活の一部または大部分が割かれている、というのは概ね間違いないだろう。

しかし以前と決定的に異なるのは、社会の中心を担いつつある世代が、ゲームを身近な娯楽として認識していることである。すでに風化しかかっている「ゲームセンター＝悪」の図式は放っておいて何ら問題はない。それよりも、コンピュータゲーム全般における、ゲームセンター及びアーケードゲームの位置付けを明確にしていくことが必要となるだろう。

魅惑の空間が放つカリスマ

ゲームセンターの魅力とは何か？

なぜ僕らはゲームセンターに行くのか？

アーケードゲームは、デパートの屋上にある子供向けの遊園地、ひいてはスマートボールやピンボールしかなかった時代から、ゲーム機が設置されているゲームセンターに足を運び、そこで1回分のプレイ料金を支払って遊ぶ、というスタイルが続いている。これはあまりにも当たり前のことなのだが、現在のコンピュータゲーム業界の中にあっては、ちょっと特殊とも言える形態になっている。だがここに、ゲームセンターならではの魅力もたくさん詰まっているのだ。

開放的な場の魅力

OPEN SPACE

ゲームセンターという空間が生み出す独特の雰囲気

ゲームセンターは「店舗」であるという点で家庭用ゲーム等とは趣を異にする。「遊ぶためにわざわざ出かけていく必要がある」ことをデメリットと捉えることもできるが、出先でのちょっとした待ち時間や学校、会社の帰りしなにふらりと立ち寄れる、その気軽さは大きなメリットだ。

更に、ゲームセンターは入場するだけならお金はまったくかからない。気に入ったゲームがなければ10秒で店を後にしてもいいし、常にライブで行なわれている人気ゲームの対戦鑑賞に興ずるもまたよしだ。面白そうなゲームがあれば100円を投入すれば即座に試すことができる。よりどりみどりのゲームだけが並んだ、ゲームを遊ぶためだけの空間が放つ「場」の魅力は、ゲームセンターだからこそ可能な演出なのである。

ワンコインのお手軽さ

ゲームセンターでゲームを遊ぶための代価は、周知のとおり1プレイ単位で100円ないしは50円を支払っていくわけである。1本に5千～8千円なりを支払う、先行投資型の家庭用ソフトとは異なり、お試しプレイの感覚が、このままゲームセンターの営業形態になっている。

もし最初のプレイでダメと判断されたら、そのゲームは、少なくともそのプレイヤーにとってはもうオシマイである。プレイヤーにコインの投入を継続させるには、見た目のインパクト、わかりやすさ、ゲームそのものの面白さなど、多くの要素を兼ね備えていなければならない。作る側にとってはなかなかに厳しくも、やりがいのある環境と言えるだろう。プレイヤーの視点で見れば、これは非常にありがたいことである。1コインで始めることができ、なおかつ1コインで完結する。財布だけ持っていけばいつでも遊べる。これこそがアーケードゲームの魅力のひとつだろう。

ゲームだけの空間

自動ドアをくぐってゲームセンターに一歩足を踏み入れれば、ゲーム筐体がずらりと並べられた、一種壮観な光景が目に飛び込んでくる。そして耳に流れ込むのは筐体に群がる人々の息吹とゲーム音の心地よい喧騒。そこはゲームを遊ぶためだけに用意された空間なのだ。

いかにたくさんのゲームを個人で所有していようと（それがたとえゲームセンターにあるものと同じ業務用基板であったとしても）、何十種類もの数を同時稼動させることなどできはしないだろう。大きなゲームセンターにもなると、ワンフロアに百台規模の筐体が置いてあったり、ビルの5階ぶんほども筐体が我が物顔で占拠していたりする。そこには家庭でじっくり遊ぶのと明らかに質の異なる、どこかお祭り的とも言える興奮と高揚がある。ゲームセンターという空間だからこそ生まれるスケールメリット。これもまた、ゲームセンターの魅力に相違ない。

ゲー事典　ゲームセンターにはプレイヤーが自由に書き込めるコミュニケーションノートが置いてあることもある。これを読んだり、自分の考えやゲームの質問を書き込んだりして他のプレイヤーと情報や意見を交換するのも、ゲームセンターの楽しみ方のひとつだろう。これを通じて友達が増えたり、常連との軋轢を深めたり(笑)といった、思わぬ副次効果もあるかも。

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

ゲームセンターが抱える問題点

「場」と「人」の魅力、それは大きな力となってゲームセンターを支えてきた。しかし現状は厳しい面も多い。奇麗ごとでは済まない諸問題がその屋台骨を揺るがそうとしている。

1 電子娯楽の多様化

現在モニターを介する電子遊戯はアーケードゲーム、家庭用ゲーム、PCゲームのみならず、携帯用ゲーム機、ポストペットやNTT DoCoMoのiモードを含むインターネット・エンターテイメントなど、以前では考えられなかったものが電子娯楽として存在している。IT革命が進む只中にあって、頑なな姿勢を貫いてきたアーケードゲームにも変革が求められている。

2 不明瞭なゲーセンの位置づけ

かつて最高峰に位置していたアーケードの威光は翳りを帯びている。PS互換基板やNAOMIは開発環境の整備に大きく貢献しながら、皮肉にも業務用と家庭用の質的拮抗を生んだ。完全移植以上の要素が付加されてくる家庭用への移植、少し前のゲームならPC上で完全再現できるエミュレータ等、ソフトウェア部分で業務用のアドバンテージはいまやほとんどない。

3 制作費・原価の高騰

ハードの向上に伴い、ゲーム製作は大掛かりなものになり、ソフト1本あたりの開発期間と人件費は加速度的に上がった。たとえば「ストリートファイターII」でのスタッフクレジットの総人数は34人。これでも当時のアーケードゲームとしてはかなり大規模だ。これが同じカプコンの最新作「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ」では、業務内容はより細分化され、その合計人数は101人にも及ぶ。しかし業務用基板の価格はあまり変化していない。こんな状況では業務用と家庭用の二毛作、続編展開を早期から想定するのも無理からぬことである。加えて一途に守ってきた1プレイ100円というプレイ料金。もしこれを120円にしようと思ったら、異なる硬貨を識別するハード（筐体を含む）とソフトも用意しなければならず、そのコストは莫大なものになるだろう。二千円札、新500円硬貨への世間の対応の遅さを鑑みれば、システムを変えることがいかに難しいかがわかるだろう。

ゲームを通じて触れる人の魅力

COMMUNICATION SPACE

そこに集う同志たちによって形成される社交場

ゲームセンターは広く開かれた場所であり、不特定多数の人間が訪れる。ここに大いなるゲームセンターの魅力がある。それは「他人と接することができる」という点である。ゲームセンターへ行けば、自分以外のゲームに対する能動的な意志をハッキリと感じ取ることができる。これはプレイの楽しさを増大させ、向上心を育む。喜怒哀楽を共有できる仲間がいれば、ゲームをやらなくても楽しく過ごせる。誰かが自分のお気に入りのゲームをやっていれば、そのプレイには自然と興味も湧く。「友達になった」、「殴り合いの喧嘩になった」というような記憶に残る鮮烈なことでなくとも、『ゲーム』という同じ目的を持って集ったプレイヤーたちの間には、大なり小なり何らかのドラマが生まれているはずである。

人を媒介としたゲームスタイル

91年以降、ゲームセンターは大きく様変わりした。それを現役で遊んでいない人でも、もはや耳にタコができるくらい聞き慣れた名前であろう、カプコンの『ストリートファイターII』。このゲームが持ち込んだ「対人戦」の要素はゲームセンターで10年来のスタンダードとなっている。PCやDCでは、インターネットを媒介とした家庭内での対人戦も実現しているが、普及率や通信速度の違いによるゲーム環境の個人差、レーテンシ（タイムラグ）、料金形態といった課題が残されている。将来的には解消されるかもしれないが、100円を払えばすぐにできる、という類のものではありえない。

そしてやはり大きいのは、対戦相手がそばにいるという事実。勝てば嬉しいし、負ければ悔しい。その感情がダイレクトに行き交うゲームセンターの対戦環境を嫌う人もいることは否めないが、この人間臭さこそが、ゲームセンターの魅力になっていることもまた事実である。

見る、魅せるという要素

ゲームセンターでものの凄い数のギャラリーに囲まれたプレイヤーを目撃したことはないだろうか。あるいは自分のプレイを周りの誰かがじっと見ていた、という経験はないだろうか？　そこに生ずる羨望なり優越なり怪訝なりの感情は、ゲームセンターというライブスポットならではのものである。せっかく100円を投入したならば、少しでも長く遊びたいと思い、また少しでも上達したいと思う。そしてその向上心は、他人がいるからこそ高いレベルで維持される。アーケードゲームに限らず、さらに言えばゲームに限らず、一人だけで何かをやり続けるのは非常に不安なものだ。目の覚めるような内容でなくとも、自分が好きなゲームを誰かがプレイしている。この事実を確認できるだけでモチベーションは保たれる。アーケードゲームはとかく求道的に見られがちだが、それはゲームセンターという異空間ゆえ、ある意味必然的に育まれたものとも言える。

ゲー事典　店内のトップスコアを出したプレイヤーが書き込める、ハイスコアノートが置いてあるゲームセンターもある。そこに綴られた数字の羅列は、プレイヤー同士の日々の闘いの記録だ。栄光の一位を獲得できれば店内のスコアボードにプレイヤーの名が記されなる。こうした競技的なゲームの遊び方も開放された場であるゲームセンターという土壌が生んだものだ。

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

日本ゲームセンター年表
ゲーセン・その進化と繰り返しの歴史

1911
●**日本初の近代的遊園地「宝塚新温泉」誕生**
「力試しマシン」「パチンコ」「占い機」など外国製マシンを揃えた屋内遊戯場が存在していた。

1928
●**日本娯楽機(株)が「自動木馬」「力試し機」等を製品化**
国産ゲーム第一号登場。日本娯楽機は遊戯機メーカーの草分け。なお、ゲームマシンというジャンルがない時代は、遊園地アトラクションも含めて遊戯機と呼称されていた。

1931
●**浅草・松屋に初のゲーム場「スポーツランド」開業**
ローラースケート場、ミニボウリング、ペダルをこいでスピードを競う自転車競争ゲーム、お菓子の景品が出る子供用パチンコなどがあった。

1945 第二次世界大戦終了

1950年代（昭和25～34年）

1951
●**デパート屋上で「木馬」が大人気**
●**「ジュークボックス」が普及**
《シングルロケがスタート》
戦後、米軍がジュークボックス、フリッパー（ピンボール）、スマートボール※、ガンゲーム、スロットマシンなどを持ち込む。これらが日本人へ払い下げられ、そのルートが、アーケードゲーム業界の母体に発展していった。国内景気が復興するのに伴い、バーなどでジュークボックス、デパートで子供向けマシンのシングルロケ※が始まった。
【スマートボール】ピンボール型の筐体で、ボールを弾き穴に入れて得点を稼ぐ。最近子供向けプライズ機として復刻している。
【シングルロケ】少数のゲーム機を無人営業する方式。

ナムコ運営の木馬（55年）

ジュークボックスがあるバー。

1951
●**パチンコが全国的に流行**
景品交換ができる大人向けのパチンコが流行した。
51年 セガ（サービスゲームズ社）創業
54年 同じくセガ母体となるローゼン・エンタープライゼス社設立
53年 タイトー（太東貿易株式会社）設立
両社ともジュークボックスおよびゲーム機の輸入・販売を行ない、バーや喫茶店などに販路を形成した。シングルロケおよびゲームコーナー経営も開始。
55年 ナムコ設立（有限会社中村製作所）設立
横浜・松屋屋上に木馬2台を設置して事業開始。
《ゲームコーナーの登場》
映画産業が最盛期を迎え、繁華街には映画館が立ち並ぶ。近辺のアーケード（建物間の通路）に10円硬貨投入で作動するスマートボールなどのゲームが置かれるようになった。なお、ローゼン・エンタープライゼスが、すでに※トークン式のゲーム場を設置していた。
【トークン方式】50年代は米国製ゲーム機に日本の貨幣用コイン投入口を付けず、メダル（硬貨代用のトークン）を貸し出して運営していた。

1960年代（昭和35～44年）

1960
●**セガ、日比谷映画館横に「ガン・コーナー」オープン**
●**タイトー、大阪・近鉄上六駅前にゲーム場開設**
ガンゲームやフリッパーなどいろんなジャンルのゲーム機が約40台あった。現在のアミューズメントセンターに近い形式で、「国内初の本格ゲームセンター」といわれている。残念ながら、写真資料は存在せず。
60年 セガ、国産ジュークボックス「セガ1000」開発

1961～63
●**ガンコーナーブーム**
ガンゲームを複数置いた「ガンコーナー」がゲームセンター形態として完成した。セガの『ジャングルガン』など国産機も登場。この頃から硬貨投入ゲーム機＝アーケードゲーム機と呼ばれる。

ガンコーナーはこんな様子？写真は73年頃。

1963
●**タイトー、名古屋・中日シネラマ会館に大型ゲームコーナーをオープン**
フリッパーやガンゲームなど、150台ものゲームがあった。

63年の中日シネラマ館。

1964
●**オリンピアゲームブーム**
現在のパチスロ機にあたる『オリンピアゲーム』が全国で流行、オリンピアゲーム場が多数登場した。ゲーム名は東京オリンピックにちなんだもの。
64年 シグマ創業
1964 東京オリンピック開催

1965
●**イタリア製のクレーンゲームが初めて輸入される**
●**第1次クレーンブーム到来**
クレーンゲーム機はパチンコ屋の店頭、喫茶店、銭湯などに設置された。景品に国産タバコ（約100円）が使われたことで大人気となる。競争が激化すると高い洋モクも登場した。タイトー『クラウン601』など国産機も開発された。ちなみに69年に警察より、「賞品単価40円以上100円以下。種類はタバコ・菓子類」という規制もできた。

1965
●**ボウリング大ブーム**
ボウリング場内に、ゲーム機を設置する新たなロケーションが誕生した。ボウリングの待ち時間により、ゲーム機もかつてない人気を誇った。当時の主力マシンはフリッパーとクレーン。なお、60年代中盤になると、経済成長でレジャー志向が多様化、映画産業は斜陽となり、近接したアーケードゲーム場も下火になっていった。

'69年頃のタイトー「池袋ロサゲームランド」。ブームだけあってデカイクレーン機が目立つ。

1966
●**セガ、浅草にオリンピアゲームの直営店オープン**
66年 セガ・ガンシュー『ペリスコープ』世界的ヒット
67年 テクモ（テーカン）設立

1969
●**シグマ、メダル実験店「渋谷カスタム」開業**

1970年代（昭和45～54年）

1970 大阪万博開催

1971
●**シグマ、「ゲームファンタジア ミラノ店」を新宿にオープン**
店内の雰囲気作り、18才未満の立入禁止など初の「大人向けゲームセンター」として登場。機種はスロット、ピンゴ、プッシャーなど。ちなみにメダルゲームは、シグマが考案したシステム。

1973
●**メダルゲームブーム到来**
ミラノ店の成功により、77年以降シグマのメダルシステムを模倣したメダルゲーム場が驚異的なスピードで普及、ピーク時には全国で2000店あった。メダル換金によるギャンブル、少年非行などを考慮し、業界ではメダルゲーム場運営の自主規制を制定した。
71年 ジャレコ（ジャパンレジャー）設立

ミラノ店外観と当時のカスタム店の内観。

《独立型ゲームセンターの登場》
72年をピークにボウリングブーム終焉、ゲームコーナーは独立店舗として、街中に登場しはじめた。全国で4000店にもなったボウリング場によりアーケードゲームへのニーズは飛躍的に拡大、メーカーの開発基盤もこの時期にできあがった。

1972
●**アタリ『ポン』登場**
ブラウン管を使用した初のテレビゲーム機『ポン』が登場した。開発者ノーラン・ブッシュネル（アタリ創始者）はアーケードビデオゲームの祖といわれる。翌年のAMショーで紹介されると、国内メーカーは一斉にテレビゲーム開発に取り掛かった。
73年 コナミ（コナミ工業）設立
73年 日本初の業務用ビデオゲーム機登場
タイトー『エレポン』＆セガ『ポントロン』

1974
●**大規模小売店舗法施行**
デパートやショッピングセンター（SC）内で、物販を禁じる凍結面積の設置が必要となった。その凍結面積にゲームコーナーが導入されるようになり、いわゆるSCロケが登場するようになった。

1975
●**トーゴ（東洋娯楽機）のアーケードゲーム『もぐら退治』が大ヒット**
75年 サミー（さとみ）設立

これがもぐら叩きの元祖。

1976
●**アタリのブロック崩し『ブレイクアウト』登場**
75年以降、メダルゲームにかわりテレビゲームがロケーションの主役となる（ビデオゲームセンター登場）。また、デジタルIC化が進み既存のガンゲーム・ドライブものもより高度なものが開発された。

1976
●**「ピカデリーシリーズ」など子供用の店頭メダルゲーム人気**
ボウリングブーム後の75年頃から、子供向けゲームの店頭シングルロケが急速に広がった。当初は駄菓子屋などに改良した中古パチンコ機を置いていたが、ピーク時の77年頃にはメダルを使用して景品を払い出すものが相当数を占めた。条例で禁止する県もあった。

当時の駄菓子屋といえばこの風景。

1976
●**オートレストラン＆ゲームコーナー登場**
インスタントラーメン自販機などが並ぶオートレストランにゲームコーナーが併設され、アーケードゲームの新しいマーケットに成長した。
1976 「およげ！たいやきくん」大ヒット

1977
●**テーブル型筐体が市場に出始める**
●**ブロック崩し大ブーム**
『ブレイクアウト』の登場により、国内各メーカーがブロック崩しを一斉に開発、一大ブームを起こす。テーブル型ビデオゲーム筐体が全国のゲームセンター・喫茶店へ浸透、巨大なビデオゲームマーケットに成長する。新規参入も多く、ブロック崩しメーカーが数十社も登場する過当競争になる。
1977 王選手、756号本塁打

1978～79
●**タイトー『スペースインベーダー』発表**
●**インベーダーゲーム大ブーム**
発表当時、業界内の反響はイマイチだったが、市場に出ると一気に流行に火がつく。マスコミもインベーダー＝ビデオゲーム襲来と取り上げ、狂乱状態ともいえるブームが発生する。新規参入オペレーターにより、ゲーム喫茶や中小ゲームセンターが林立、既存ゲームセンターまでもインベーダーハウスになってしまった。ちなみにゲーム喫茶＝テーブル型筐体で構成される喫茶店、インベーダーハウス＝インベーダーだけで構成されたロケーション、インベーダー喫茶＝インベーダーだけの喫茶店である。熱中した未成年者が恐喝や変造硬貨を使うなど非行が問題となった。
78年 SNK（新日本企画）設立

1979
●**アーケードゲーム業界にインベーダーショック!!**
「インベーダーゲームやりたさに恐喝・盗難が起こっている」と教育界・世論が少年非行問題を取り上げ、約1年間続いたインベーダーブームは急速に終焉を迎えた。メーカーやディーラー（ディストリビューター）の倒産が相次いだ。ブームが終了すると、全国のいたるところにあったゲーム喫茶・インベーダー喫茶は、従来の飲食店に戻り、ゲームセンターになることはなかった。
メーカーの中には、だぶついたインベーダー基板のロムを改造して新しいビデオゲームを開発し、危機的状況を脱するところが少なくなかった。
79年 カプコン（アイ・アール・エム）設立
79年 ヒット機『ギャラクシアン』『ヘッドオン』

業界狂乱のインベーダーブーム!! 25才以上でやったことない人はいないのでは？

1980年代（昭和55～平成元年）

1980
●**ビデオゲーム機のコピーが反乱**
ポストインベーダーによる開発競争でコピーゲームが国内に氾濫、オリジナルメーカーの死活問題にまで発展した。

1980
●**ナムコ『パックマン』登場**
日本でゲームが流行した後、アメリカではゲームだけでなくキャラクターグッズもヒット。世界的ブームにまで発展する。

1980
●**データイースト「デコカセットシステム」発表**
80年 ヒット機『クレイジークライマー』『平安京エイリアン』『ピッチイン』
1980 イランイラク戦争

1981
●**業界団体が3団体に分離**
これまでアミューズメント業界として1団体であったJAAが分離し、JAMMA・JAPEA・NAO（AOUの前身）の3団体が発足した。
81年 ヒット機『ジャンピューター』『ドンキーコング』『ザ・カラテ』
1981 ロッキード事件

1982
●**インベーダー訴訟**
『スペースインベーダー』のコピー製品に関する訴訟でタイトーが勝訴。「コンピュータプログラムは著作物」という日本で初めての判決が下り、コピー問題は沈静化に向かう。

1982
●**ゲーム機賭博問題**
ビデオポーカーゲームを使った賭博が大流行。大阪府警ではゲーム機賭博にまつわる汚職事件が発覚する。
82年 ヒット機『ポールポジション』『ディグダグ』『ザクソン』『ミスターDO！』
83年 ファミコン登場
《テーブル型筐体のゲームセンター全盛》
83年以降は、ブロック・インベーダーブームの影響で、テーブル型筐体を設置した中小規模ゲームセンターが主流となる。基板ビデオゲームのヒット機が続出、ゲーセン＝ビデオゲームセンターとなる。

ゲーセンはテーブル型ビデオゲーム筐体中心に。このプレイスタイルが暗いだの、雰囲気悪いだのといわれてしまう。

the history of evolution ……and history of repetition

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

1980年代（昭和55～平成元年）

1983 東京ディズニーランド開園

83年 ヒット機『ゼビウス』『マリオブラザーズ』『ハイパーオリンピック』

1984
● **ゲームセンターを風俗店とする風営法改正案発表**
84年 セガ、CSKの傘下に入る
84年 ヒット機『パンチアウト』『スパルタンX』『アッポー』『空手道』

1984 グリコ森永事件

1985
● **風営適正化法施行**
85年2月13日から、ゲームセンターに対して出店場所や営業時間の規制など法の網が被せられる。
警察は、①賭博行為が行なわれている、②非行の温床であるという理由を説明。ゲームは面白い→ゲームやりたさに金を盗む→ゲームは青少年の育成に好ましくない、という三段論法がすでに成立していた。施行前の「かけこみ出店」で一時的に店舗数は増えたが、新規出店に急ブレーキ、アーケードゲームの市場規模・店舗数は大幅にダウンした。この後、業界団体はゲーセンの健全性を定着させる運動をスタート、明るく入りやすい店舗を目指し、大規模店舗にシフトしていく。

風適法可決の瞬間である。

1985
● **シグマ、東京・池袋に大規模ロケ「ゲームファンタジア サンシャイン店」オープン**
85年 世界初の能動型体感ゲーム『ハングオン』登場
85年 ヒット機『1942』『戦場の狼』『グラディウス』『スペースハリアー』

1985 日航機墜落

1986
● **景品の上限価格200円に**
● **第2次メダルゲームブーム**
第1次ブームが「疑似ギャンブル感覚」で発生したのに対し、純粋にゲーム性が受けてブームとなった。ゲームジャンルとして認知され、換金を要求するプレイヤーも減った。タイトーなどシグマ以外もメダルコーナーを本格的に導入するようになった。

セガ「ハングオン」発表会。業界への衝撃は凄まじいものだった。

1986
● **体感ゲーム機ブーム**
『ハングオン』を皮切りに、体感（体汗）ゲーム機が各メーカーから登場。ゲーセンには欠かせない存在に。
86年 ヒット機『ファンタジーゾーン』『ル・マン24』『アルゴスの戦士』『アルカノイド』
87年 イベント「夢工場」開催。セガのブースに数時間待ちという現象が起こる。CCD搭載のラジコン「スーパーサーキット」が人気。
87年 ヒット機『ダライアス』『究極タイガー』『アフターバーナー』『ファミリースタジアム』『ストリートファイター』

1988
● **ビリヤードブーム**
プールバー大流行。ゲームセンターにビリヤードコーナーが再登場するきっかけに。

1988
● **セガ「ジョイスクエア・イン・ハママツ」開業**
のちに主流となる「郊外型大規模アミューズメント施設」のさきがけとなる。

1988～92
● **第2次クレーンブーム**
UFOキャッチャーに入れたぬいぐるみ景品が大ヒット、女性客がゲームセンターに群がるということこれまでにない現象をもたらす。90年には景品上限価格が200円から500円にアップ、これをきっかけにキャラクターぬいぐるみが登場、ブームに拍車をかけることになる。セガのアンパンマンぬいぐるみを皮切りに、ありとあらゆるキャラクターぬいぐるみが登場して、アーケード業界は空前の活況となる。また、ゲームセンターに通う女性やキャッチャー名人がテレビなどの各メディアに露出、ゲーセン・イメージアップにも大きく貢献した。

「ぬいぐるみ5000個コレクション」「2個取り名人」などいろんな名人が登場した。

1980年代（昭和55～平成元年）

88年 ヒット機『ファイナルラップ』『アームチャンプ』

1989
● **消費税導入も、ゲーセンプレイ料金には添加されず**
ハード的な問題があったり、未成年者が顧客だけに料金を上げたくない、という考えがあったためにゲームセンターはプレイ料金に消費税を添加できなかった。5%に上がったときも添加できず、オペレーターにとっては悩みの種である。近い将来にくるであろう税率再々アップ時はどうなる？

1989
● **シグマ、東京・八王子に「バットマンビル」オープン**
バットマンをテーマにした複合したアミューズメントビル。現ゲームファンタジア八王子。

1989
● **テトリスブーム**
パソコンで火がついた落ちものゲームが驚異的な長期間高インカムを記録する。年齢性別に関係なくファンをロケーションに動員した。
89年 バンプレスト設立
89年 カプコン「CPシステム」販売開始
89年 初のポリゴンゲーム、ナムコ『ウイニングラン』登場
89年 ヒット機『ストライダー飛竜』『ファイナルファイト』

1989 昭和天皇崩御

1990
● **大型化するゲームセンター**
業界の好景気によってロケーションは大型化、「アミューズメントセンター」という名称で認知されるようになる。AMセンターが登場した平成元年は、「アミューズメント元年」とも呼ばれる。

1990年代（平成2年～平成11年）

1990
● **大型SCロケーションも続々オープン**
大店法緩和により、大型ショッピングセンターが開業ラッシュ。これに伴い集客施設として大規模アミューズメントスペースも次々にオープンする。

1990
● **景品上限価格が200円から500円に**
キャラクターライセンスぬいぐるみが生産できるようになり、UFOキャッチャーブームにさらに追い風が吹く。
90年 SNK「ネオジオシステム」発表
90年 セガ、アトラクション型ゲーム「R360」発表
90年 ヒット機『雷電』『ウィニングラン鈴鹿GP』

1991
● **ナムコ、大阪・なんばに大型店「プラボ千日前」開業**
● **カプコン『ストリートファイターII』登場**

1991～
● **格闘ゲームブーム**
ストIIおよび93年発売のバーチャファイターなど、のちに長期シリーズとなるタイトル群が一大ブームを創り出した。対戦という新しい遊びができた。クレーンブームから連続したため、バブル崩壊後でも業界は好調、不況に強いというイメージができた。

ゲーセンの気温がもっとも高くなった格闘ブームの頃。

1991 湾岸戦争勃発 雲仙噴火

91年 ヒット機『ソニックブラストマン』『スターブレード』

1992
● **都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」開業**
● **セガ「六本木GIGO」オープン**
六本木初の大型ゲームセンターとなる。

《巨艦ロケーションが都心部に登場》
好調の波に乗って、大手オペレーター各社のフラグシップロケーションや巨大ロケーションが都心部に次々とオープンした。新規出店はこの頃ピークに。
92年 セガCGシステムボード「モデル1」発表
92年 ヒット機『バーチャ・レーシング』『ぷよぷよ』

1990年代（平成2年～平成11年）

1993
● **『バーチャファイター』『リッジレーサー』登場**
3D・CGゲームが主流となり、各メーカーの高度技術競争がスタートする。一方、開発激化によりビデオゲーム稼働サイクルの短命化が進むことに。また、コンシューマゲームの普及によって大型化・体感化に拍車がかかる。

1993
● **てんかん発作とTVゲームの因果関係が騒がれる**
● **タイトー「キャノンボールシティ」開業**
● **横浜に複合AM施設「ナムコ・ワンダーシティ」開業**
93年 ヒット機『バーチャファイター』『リッジレーサー』『戦国エース』

1993 Jリーグ開幕 皇太子ご成婚

1994
● **セガ「ATCガルボ」「横浜ジョイポリス」開業**
● **大型AM施設から都市型パークへ発展**
大型・郊外型アミューズメント施設が全盛期を迎えると、さらにアトラクションを併設した遊園地タイプまで登場してくる。
94年 ヒット機『バーチャファイター2』『鉄拳』『パズルボブル』『KOF94』

1994 松本サリン事件 関空開港

1995
● **三重県桑名市に「マイカル桑名」オープン**
SCや専門店ビルなどの物販ビルに、マイカルクリエイト「ダイナレックス」、ナムコ「ブリッズ桑名」などのアミューズメント施設が融合。日本最大級の複合商業施設となる。

1995
● **SNK「ネオジオワールド」開業**
● **PL法施行ケガのおそれのあるゲーム機が減る**
● **ロケーション好況にブレーキ**
プライズマシンの異常なまでの人気が落ち着き、ロケーション売上が下がりはじめる。拡大路線を続けてきた業界の発展が足踏み状態に。
95年 ヒット機『バーチャストライカー』『アルペンレーサー』

1995 阪神・淡路大震災

1996
● **ビルイン型パーク「ナムコ・ナンジャタウン」開業**
● **セガ「東京&新宿ジョイポリス」開業**
● **「ナムコ・ワンダータワー京都」オープン**

1996～97
● **プリクラブーム**
子ども・女性客はもとより、ブーム後半には高年齢層までもゲームセンターに呼び込むほどブームとなる。メーカー各社がシール機（その他も含めてアミューズメント自販機）を開発、新規参入するメーカー・オペレーターも多数。繁華街にはインベーダーハウスのような「プリクラハウス」まで登場した。ちなみにプリクラブームの火付け役はスマップといわれている。彼らがテレビ番組で紹介したことにより女子高校生の間で話題となった。ブームは2年近く持続、その後もゲーセンの1ジャンルとして定着している。
96年 セガ、MODEL3で『バーチャファイター3』発売
96年 カプコン「CPシステムIII」発売

ゲーセンに女子高生が群がったプリクラブーム。

1997
● **ナムコ、渋谷に「インティ」オープン**
立地に合わせたオリジナル店舗として注目に

《融合型ロケーションが主流に》
ボウリングや飲食・物販施設などを直営する融合型ロケーションが登場してくる。大手企業は自社キャラクターの物販店をも展開する。

1997
● **景品上限価格[illegible]00円にアップ**
● **セガ、バンダイと合併を表明（後に白紙撤回）**
● **シグマ、東京湾の海ほたるに「ゲームファンタジアアクアライン店」オープン。**
パーキングエリア初のゲームセンター登場。

1997
● **大阪に50歳以上限定ゲーセン「遊楽園」オープン**
96年 ナムコ、PS互換の「システム12」基板発表

1990年代（平成2年～平成11年）

1998
● **ナムコ、横浜に大型店「パックマンスタジオ」オープン**

1997 消費税5%に

《SCロケーションがメインに》
駅前店・郊外型独立店の不調とは対照的に、SC内にあるロケーションが売り上げを伸ばす。子供向けのアスレチックアトラクションを併設した大型アミューズメントスペースの登場が顕著になった。

1998～99
● **コナミ『ビートマニア』登場**
● **音ゲーブーム**
ビートマニアの大ヒットがきっかけで、「音ゲー」がゲームセンターを席巻した。DJになる・ステップを踏むといった新コンセプトで新規ユーザーを獲得、高インカムを記録した。

現在もますます発展している音ゲー。

98年 ヒット機『タイムクライシス2』『ゲットバス』

1999
● **セガ「渋谷GIGO」「クラブセガ渋谷」オープン**
● **アトラス「ガスパニック」オープン**
● **ナムコ、マンガ喫茶併設ロケを複数出店**

《新コンセプトのロケーション登場》
既存店の不調を受け、各社から新趣向のロケーションが登場した。「クラブセガ」はICカードを使った課金システムを構築した。「渋谷GIGO」は女性客を狙った構成、アトラスの「ガスパニック」はバーを融合して新規客層の獲得を図った。また、ナムコ「ハッスル」のようにお年寄り向けのエンターテイメント施設も登場した。
99年 ヒット機『DDR』『サンバDEアミーゴ』『鉄拳TT』『ファンシーリフター』

2000年～（平成12年～）

2000
● **セガ『ダービーオーナーズクラブ』、コナミ『GIリーディングサイアー』ヒット**
ビデオゲームとメダルゲーム、ジャンルは異なるが競走馬育成&コンティニュープレイというシステムをアーケードゲームに確立、人気シリーズとなる。

2000
● **東京・台場にソニー「メディアージュ」開業**
● **セガ、新エンタテイメント施設「net@」スタート**
00年 セガ、開発部署を小会社化
00年 SNK・シグマ、アルゼの小会社に
00年 ジャレコ買収
00年 ヒット機『デッド・オア・アライブ2』『ギルティギア ゼクス』『ミスタードリラー』

★21世紀のゲーセンは……？

現代のゲームセンターは行き詰まっている。30年以上前から存在するクレーンゲームがいまだに売り上げトップであったり、72年にできたビデオゲーム以後は技術革新による新ジャンルの出現もない。ゲーセンはこの閉塞感を打破できるのであろうか？　年表作成に多大なるご協力を頂いた（株）エイ・クリエイト（コインジャーナル編集部）の原 昌也社長は、「現代はすべてにおいて時間消費に価値を見い出す時代」という。確かにゲーセンで100円使っても、プレイヤーはそれに見合うだけの時間的価値や満足感を得ていないような気がする。果たして投資以上の満足を与えてくれるゲームが21世紀に登場してくるのであろうか？　もはやゲーセンとはいえないのかもしれないが、ゲームセンターファンの期待に応えてくれるような場所が出てきて欲しいものである。

写真提供：エイクリエイト「コインジャーナル」、シグマ、タイトー、ナムコ（50音順）

自分たちの大切な遊び場だから……

プレイヤー視点による ゲーセン

ここでは、プレイヤーのゲームセンターとの接し方やゲームセンターに対する声などをアンケート調査することで、現在のゲームセンターの一面を捉え、今後より良いものにするにはどうすればいいかを考えてみたい。また、読者諸兄の大半がプレイヤー側の人間であると思う。ぜひとも自分のことと照らし合わせながら読み進めてもらいたい。

－アンケート調査に関して－

本コーナーは以下のようなアンケート調査に基づくものである。
- 全国から12店舗のゲームセンターに協力していただき、そのお店にいたプレイヤーの方々に回答を求めた。
- 本誌読者層の方々にもEメールアンケートを行なった。
- 上記2通りの調査による回答者数は**"計280名"**。

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

どんなジャンルのゲームが好きですか？（複数回答可）

ジャンル	回答数
対戦格闘	224
シューティング	152
アクション	154
レース	45
ガンシューティング	52
シミュレーション（音ゲーなど）	56
パズル	58
クイズ	24
麻雀・将棋	49
メダル	27
プライズ	44

ゲームセンターに通うようになって、どれくらいになりますか？

めったに行かない 1%
1年未満 3%
1～2年 4%
2～5年 22%
5～10年 34%
10年以上 36%

ゲームセンターに行くのは週に何日ぐらいですか？

ほぼ毎日 20%
1日未満 18%
1日 14%
2～3日 31%
4～5日 17%

よく足を運ぶお店は何軒ありますか？

10軒以上 1%
特に決めていない 9%
1軒 18%
2～3軒 57%
4～5軒 10%
5～10軒 5%

ゲームセンターに行ったらどのくらいの時間遊びますか？

30分未満 3%
30分～1時間 18%
1～2時間 34%
2～3時間 18%
3時間以上 27%

ゲームセンターに1回行ったら、平均いくら使いますか？

3000円以上 5%
2000～3000円 6%
200円未満 6%
200～500円 26%
500～1000円 40%
1000～2000円 17%

ゲームセンターは「居心地がいい」と感じますか？

居心地が悪い 2%
あまり居心地がよくない 9%
居心地がいい 29%
まあまあ居心地がいい 39%
どちらとも言えない 21%

アーケードゲームと家庭用ゲームプレイする時間の割合は？

アーケードゲームのみ 7%
アーケードゲームのほうが多い 25%
半々くらい 30%
家庭用ゲームのほうが多い 38%

今のゲームセンターに魅力を感じますか？

はい 56%
いいえ 44%

以前に比べて、ゲームセンターに行く回数は？

ほとんど行かなくなった 1%
増えている 30%
変わらない 26%
少し減っている 26%
大幅に減っている 17%

アンケートの結果から

ゲームセンター不況の時代と言われるようになって久しい今日。ゲームセンターの主役であるプレイヤーたちは、そんな現在のゲームセンターとどのように接しているのだろうか？　アンケート調査では、こちらで用意した10項目の設問にお答えいただいた。

好きなジャンルについては、いまだ対戦格闘が人気のようだ。シューティングやアクションなども安定している。また、ゲームセンターに行く回数、遊ぶ時間、1回に使う金額などは、個人よってバラつきがあるように感じられる。家庭用ゲームとのプレイ頻度の比較では、若干家庭用ゲームのほうが優勢か。このあたりは、ハード性能の向上やアーケード作品の早い移植が関係しているのであろう。

ほかの設問とはちょっと異質な「今のゲームセンターに魅力を感じますか？」という問いかけ。この設問に対しては、はい・いいえの回答が約半分に分かれた。ゲームセンターの評判は、素直に「いい」とは言えないようである。

では、プレイヤーたちはゲームセンターのどんなところに魅力を感じ、どんなところに不満を抱いているのだろうか？　次で見てみよう。

ゲー事典　本特集記事を作成するにあたってアンケート調査にご協力いただいた、クラブセガ札幌店（北海道）、プレイランドエフワン（宮城）、トライアミューズメントタワー、ナムコINTI渋谷、新宿プレイランドカーニバル（東京）、ゲームスペースタクトランド（神奈川）、アミューズメントエース津田沼（千葉）、ゲームプラザトンガ王国（愛知）、<→次ページ>

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

ゲームセンター "LOVE" & "HATE"

最後に、回答者の方々からゲームセンターのどんなところがいいのか・悪いのかを、具体的に挙げていただいた。――プレイヤーの目には、今のゲームセンターがどのように映っているのだろうか？

ゲームセンターに惹かれる部分

回答の内容	票数
いろいろな人と対戦できる(対戦相手がいる)	50
好きなゲーム・やりたいゲームがある	35
同じ趣味の仲間に会える	35
体感ゲームなど、家庭でできないゲームがある	32
人のプレイを見るのが楽しい・参考になる	27
新しいゲームがある	23
友達ができる	21
安く楽しめる	16
ギャラリーがいる	10
プライズが魅力的	13
お金をかける分、家庭用にはない緊張感がある	10
いろいろなゲームがある	9
店長・店員と仲良くなったから・好きだから	9
友達と楽しめる	8
独特の雰囲気・空間が好き	8
くつろげる・暇つぶしにいい	6
勝つ(対戦・プライズ)快感	5
とにかく楽しい	5
夏は冷房、冬は暖房が効いていてありがたい	5
人とのコミュニケーション	5
家庭用にはない迫力・臨場感がある	5
ノートがあるから	4
対戦の要素が好き(読み合い・緊張感など)	4
ストレス解消	4
レゲーがある	3
家庭用とのリンクがある	3
プレーヤー同士、腕を競える	3
時間が速く過ぎる	3
上達するのが楽しい	3
スコア稼ぎ	2
強い対戦相手がいるから	2
もうひとつの我が家のようなものだから	2

ゲームセンターを遠ざける部分

回答の内容	票数
マナーの悪い人がいる	60
タバコ臭い・煙い	25
金がかかる・のめり込みすぎてしまう	24
魅力的な新作が少ない	20
やりたいゲームが少ない	18
変な人・恐い人が多い	15
ゲームが複雑・高難易度化しすぎ(敷居が高い)	13
汚い・せまい・暗い	13
店員の態度が悪い	13
勝つことしか考えていないプレイヤーが多い	12
ゲームの音が必要以上にうるさい	10
家庭用とあまり変わらない	10
特になし	10
レバー・ボタン・筐体のメンテナンスが悪い	8
家から遠い	8
対戦時のレベル差(初心者ではつらい)	7
連コイン・台の占拠・回しプレイ	7
対戦台の増加(練習できない)	7
女性には入りづらい雰囲気がある	5
お気に入りのゲームがなくなる	5
忙しくなった(年齢を感じる)	5
やりたいゲームが入荷しない	4
音ゲーが嫌	3
リリースタイトルの減少	3
強い対戦相手がいない(対戦レベルが低い)	3
ゲーセンに対して社会的偏見がある	2
大型店舗が嫌い	2
有線放送がうるさい	2
店舗ごとの個性が足りない(どこも同じゲームばかり)	2
運が悪いとストレスが溜まる	2
人が多い・混んでいる	2
CPUのLvが高く、ワンコインの価値が下がった	2

調査の集計結果は左のとおり。集計結果を見ると、プレイヤーの声は「惹かれる部分」「遠ざける部分」ともに、ゲームに関するもの・店舗に関するもの・個人の事情に関するもの・コミュニケーションに関するもの……と、大きく4つに分けることができる。

この4つの中で、ゲームに関するものはメーカーに、店舗に関するものはオペレーターに依存する部分が多い。また、個人の事情に関するものは、その人以外ではいかんともし難い。しかし、コミュニケーションに関するものは、我々プレイヤーの手で変えていけるのではないだろうか？

いいところは伸ばし、悪いところは改善する……。口で言うほど簡単なことではない。しかし、プレイヤー全員が考え、話し合い、問題を解決していくことで、部分的ではあるが、自分たちの手で大切な遊び場をよりよいものに変えていけるはず……。まずは、意識することから始めてみてはどうだろうか……。

プレイヤー主導型ムーブメントを振り返る

現在に至るまで、ゲームセンターの盛況ぶりには波があった。もちろん高い波を呼び込むのは"ブーム"であり、そこには転機となるゲームがあった。そして、その虜となったプレイヤーたちの姿も……。

'83 ゼビウス・ドルアーガの塔

[illegible]

'89 テトリス・UFOキャッチャー

[illegible]

'91 ストリートファイターII

[illegible]

'94 バーチャファイター2

[illegible]

'95 プリクラ(アミューズメント自販機)

[illegible]

'98 音ゲー

[illegible]

ゲー事典 <→続き>ゲームポイントシャトーEX(大阪)、ゲームステーションパロ草津店(滋賀)、ゲームステージビート(香川)、プラボ浦上店(長崎)の以上12店舗、並びにアンケートにお答えいただいたプレイヤーの方々、そして、Eメールによるアンケートにお答えいただいた方々、まことにありがとうございました。

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

ゲームセンター一日店員入門

ゲームセンターの仕事とはどういうものか？　それを知るためには実際に働いてみるのが一番。と、いうことで、ライターきっての根性なし、柵太郎が一日店員を努めてきたのだ。

柵太郎

年齢：25歳
身長：160cm
体重：67kg
3サイズ：100/80/100
英検：3級
動物占い：虎

お世話になった店

トライ・アミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10
03-5295-2345
「レゲーフロア」「シューティングフロア」など、各階ごとにテーマ構成された7フロアからなるゲーセンだ。

一日店員スタート

9:30 朝礼
トライの一日は朝礼から始まる。眠気からか緊張からか、終始うつむき気味の柵太郎。大事な連絡事項を聞き逃さないようにしろよ！

やったるぞ

9:40 着替え完了
制服に着替え、やっとやる気が出てきたようだ。今日の柵太郎の受け持ちは、新作ゲームが多い2～3階。素人なのに責任重大だ。

9:45 電源ON
まずはフロアの主電源を入れる。ゲームがいっせいに立ち上がる様は、結構壮観。

開店前にイスを並べたり、床や階段を掃除する。テキパキこなさないと、間に合わないぞ！

10:00 開店
なんとか時間通りにオープン完了。ちなみに取材日は金曜日。お客もイベントも多いので、迷惑をかけないように気を付けてくれよ。

10:10 トイレ掃除
開店一発目の仕事はトイレ掃除。お客に気持ちよく使ってもらうため、一時間おきに清掃する。これも試練だ。

10:20 フリープレイ受付
早速、筐体貸しサービス希望のお客の対応。このようなポップ作りも、ゲーセン店員には店員には大事なスキルだ。

10:30 筐体掃除
店員の基本は掃除。プレー後にコンパネを拭いたり、溜まった灰皿の交換など。プレイの邪魔にならないように素早く。

10:40 プライズの補充
お、重い……
プライズの賞品を補充。ものによっては結構重い。日頃の不摂生が悔やまれる。

12:00 昼食
なんとか午前中をこなし、やっと昼休み。長い午後を思い、鬱状態に突入する柵太郎。
もう帰りてぇ

キミも業界通　ゲームセンター用語辞典

●**直営**
ゲームメーカーが自らゲームセンターを運営すること。普通、メーカーと販売代理店と小売店は分離しているモノだが、アーケードゲーム業界ではこれを大手企業1社でまかなうことがある。

●**ナムコ直営店**
メーカー直営店の中でも、ナムコの直営店はターゲットとした客層ごとに店名が違う。
・ナムコキャロット＝中・高生を狙ったゲーセン
・ナムコワンダーパーク＝大型商業施設内の屋内遊園地
・プラボ＝カップル＆グループを狙ったゲーセン
・ナムコランド＝ファミリー狙いのゲーセン
・プリッズ＝ヤングアダルト（笑）狙いのゲーセン
・ナムコワンダーシティ＝大規模複合施設（施設の1個にプラボやキャロットがあることも……）

●**個人経営**
言葉のまま、上に企業などがつかず、オッちゃんやオバチャンがオーナーのゲーセン。専業オペレーターとも言う。

●**SCロケ**
ショッピングセンター（SC）の中にあるゲームセンター（アミューズメントスペース）のこと。SCロケ専用の業界団体で日本SC遊園協会がある。

●**チェーン店**
同じ会社が同じコンセプト・手法で多店舗展開するゲーセン。ようはブランド。

●**テーマパーク**
ある統一テーマに基づいて装飾や遊戯施設が設置されたレジャー施設。ジョイポリスやネオジオランドがこれにあたる。

●**シングルロケーション**
1台だけのゲーム機を置いて営業すること。駄菓子屋の店頭にあったメダルゲームやビデオゲームが代表例。

ゲー事典
お客こまったちゃんレベル1……集団座り込みちゃん。両脇の椅子にオプションのごとく座ってくださるのね……。　レベル99……景品取り替えて君。ラブひなはバスタオルVERで我慢してよね。レベル256……閉店間際の客。「まもなく閉店時間ですので、このプレイでラストゲームとさせていただきます」……チャリーン。oldタイプ相互理解への道は遠い。

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

13:00 メンテナンス

ゲーセン店員たるもの、連射ボタンの設置くらいできないとってことで、店長自ら個人指導。これくらいなら楽勝。

ちゃんと設定できたかテスト。素晴らしい速さで拳を繰り出すハガー市長にご満悦。

が、テストだけでは気が済まなくなり、市長とともに町の平和を守り始める柵太郎。

何してんだ、コラ！

14:00 筐体搬入

新型の筐体がきたので、先輩を手伝ってセッティング。搬入は深夜に行なう場合が多い。

配線作業も手伝っているように見えるが実は筐体を磨いてるだけ。ドンマイ新人。

15:00 ハイスコア申請

申請があった場合、画面で記録を確かめ、ボードにスコアを貼り込む。この後、スコアによっては編集部への申請も行なう。

エアコンの掃除

灰皿の交換

イスの整頓

店内の見回り

16:00 ノートに書き込み

お客の書き込みに返事を書くのも大事なコミュニケーション。エロス村担当としての義務だ。

17:00 基板交換

金曜日恒例のストⅡXフリープレイに備えて、基板を交換。CPシステムは交換が楽で便利。

18:00 受付開始

フリープレイ参加者に、目印のバッジが配る。ようやく接客も板に付いてきた感じだ。笑顔がまぶしい。

19:00 フリープレイ

500円で閉店までプレイ可能とあって、フリープレイも大盛況で感無量。

20:00 トラブル発生!!

ボタンが効かないとクレームが！　ゲーセンではよくあるトラブルだ。急いで直せ！

30分経過…

ようやく修理終了。ほっとするも、心なしか顔色が悪い。一流店員までの道のりは遠い。

22:45 閉店アナウンス

閉店業務を円滑に進めるため、店内に閉店のアナウンス。居座るお客も、この美声で一網打尽。

23:00 閉店

お客がみんな帰ったのを確認したあと、シャッターを降ろし、ようやく閉店。

閉店後も、かたずけ、店内の清掃、翌日分のプライズの補充など、まだまだ作業は続く。

23:30 終了

すべての作業が終わり、副店長からねぎらいの言葉を戴く柵太郎。長い一日が終了した。

おつかれさま

一日終わってみて

店長の怒号と先輩店員にビシビシしごかれて過ごしたゲーセンでの1日。立ちっぱなしで痛くなる足、ガントレットレジェンドのごとくわらわらと発生する客、灰皿落として汚染拡大など難所は多々あったけれど、なかでも一番辛かったのはクレームへの対応が何一つこなせなかったこと。単に無力な自分が情けないうえに、「早くゲームで遊びたい」というプレイヤーの気持ちを裏切った形になったからだ。「まだ直らないんですか」と言われたときは本気で首くくろうかと思いましたわ。そんなこんなで閉店BGM「蛍の光」が流れた時は、感動で胸がいっぱいになり真実の涙が頬を伝った。店員最高！（柵太郎）

●エレメカ
電気仕掛けのからくり（笑）で動くゲーム機の総称。モグラ叩きが最も有名な例だろう。

●プライズ
ズバリ景品のこと。転じて景品払い出し機構付きゲーム機を指すこともある。

●アミューズメント自販機
プリクラに代表されるシールやハンコのような小物の自動販売機。アミューズメントベンダーとも言われる。

●カーニバルマシン
あるゲームをして規定得点に達した場合、お店の人が景品を手で渡してくれるマシンのこと。射的ゲームやフリースローゲームが代表例。

●ヘキサタイプ
ターンテーブルの上に乗っかって高速回転している景品をバーで移動して落とすタイプのプライズマシン。「ヘキサ〜」というシリーズ製品がヒットしたためにこの名称になった。

●コクピット型筐体
操縦席のように座席のまわりを覆った筐体に乗り込んで遊ぶタイプのビデオゲーム。ドライブゲームが代表例。

●アップライト筐体
立った状態で遊べる形態をしたゲームの総称。ガンシューティングが代表例。かの「スペースインベーダー」も最初はアップライト筐体で登場した。

●コンパネ
コントロールパネル。筐体の前面にあるレバーやボタンなど、ゲームを操作するパーツを備えた部位を指す。個人用に使用されるコンパネとシステム部が一体になったものは、コントロールボックスである。

●CPシステム基板
カプコンが開発した業務用システム基板の総称。システムを組み込んだマザーボードとゲームデータの入ったROM部分に分かれるので、別ゲームへの差し替えが楽。

●サービススイッチ
クレジットが追加されるスイッチ。コインを飲まれた時にお世話になる。

ゲー事典

最後にトライの鈴木店長からステキな、いやちょっとキツいプレゼントがあるよ！　これを着て君もアキバの赤い彗星になろう！　柵太郎の汗が染み込んだ「トラタワ赤シャツ」を限定1名様に大放出!!　いまなら副店長のサインが入ってかなりオトク。欲しい人は自分の正気を確認のうえ、必要事項と当ページの感想を明記してアルカディア「俺とトライと大五郎」係まで。

ゲーセン繁盛記

ゲーセンだって立派な接客業。接する人数が多いから、微笑ましい名物客もいれば、ちょっと勘弁願いたい人まで様々。こんな人たち、君のまわりにもいる？

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

最近、ライデンDXをプレイし始めた3人のおじさん。毎日プレイしに通っている彼らは、常連たちの間で**「ライデンおじさん」**という愛称で親しまれている。

近頃よく見かける男性客、だけど、どうも動きが変。監視モニターで観察していると、ゲームをプレイ中の若い男の子の後ろで立ち止まり、体をピタリと密着させている。男の子が睨むと、今度は別の男の子のところへ……。お前は背後霊か！　その後は、**私がそいつの背後霊となって**妙な行為を見張りました。

音ゲーのデモ音楽で、空打ちして練習するお客が多く困っています。ドラムマニアのイスに座り込み、1時間ほど空打ちしていたお客には、さすがに退店してもらいました。

ウチのゲームセンターは、立地上変わった人が多くて困ります。いきなり他人に**頭突きをする人**、ダンスゲームをプレイしている人のそばで、**裸で真似をして踊り始める人**もいました。

> トイレで**栄養ドリンクをしこたま飲み、**
> 空き瓶をトイレに捨てていく外人。分別が大変なので止めてほしい。そもそもトイレの中で栄養ドリンクを飲まなくても……。

ある日、1人のお客が来店し、コミュニケーションノートコーナーのイスに座ると、なにやら店内に向けてしゃべり始めました。おそるおそる内容を聞いてみると、どうやら**高橋名人の話題**のようです。とりあえず、ノートを見たがっているお客のために席を立ってもらうと、素直にシューティングコーナーに向かいました。

数分後、今度はシューティングコーナーでハドソンとレッドカンパニーについて熱く語りだし、あまりにうるさいので、他のお客が注意すると**「だめだめ！　オールジャパン!!」**と捨て台詞を残して去っていきました。

コンビニの食べ残しを置いて帰ったり、携帯電話を店のコンセントから充電したり、ノートPCを持ち込んで店内でネットゲームを始めるお客など……。お客の動向に目を配らせていると、自分自身の顔が強張って嫌になります。

いつの間にか、パカパカパッションの外付けスピーカーが盗まれていました。

インターネットで**某組織の経営している店**だというウワサを流されました。

順番待ちの行列ができていた台で、連コインでプレイを続けている学生がいました。他の方にも譲るように一言注意すると、彼は突然激しく怒りだし、**筐体を横倒しにして**帰っていきました。帰り際、ついでに私の臑にも一撃を入れていきました。

とにかく、後をたたないコンパネを叩くお客。メンテナンスは大変だし、なによりコンパネは高価。未成年者の喫煙も目立ち、そのことについて注意するとすぐに「逆ギレ」する。お客のマナーの低下には頭を痛めています。

夜になるとどこからともなく**女装したお客**が来店し、店員の1人が自宅までつけられて困っていました。

なぜか最近、コスプレをして来店するお客が増えてきました。デジコやナコルル、**CCさくらのコスプレをした男性客**など……。おかげで、コスプレのままDDRで踊っているお客にも、**普通に対応できるようになりました。**

筐体を壊されるということはたまにありますが、筐体だけでは飽きたらず、**トイレまで分解されていました。**

キミも業界通　ゲームセンター用語辞典

●ハーネス
筐体と基板とをつなぐコネクタの付いたケーブル。システムや規格により、いくつかの種類がある。

●ディップスイッチ
基板の部品面に並んでいる小さなスイッチ。様々な設定の変更に使用される。

●インスト、ポップ
操作方法・ストーリー・遊び方を記した筐体備え付けの説明書。一般的に難解な文章である。古いものには力強い誤植が多々見られた。

●メンテナンス
コンパネや筐体を整備・修理すること。通称メンテ。

●ディストリビューター
早い話が販売代理店。基板や筐体をゲーセンへ卸す業種。

●オペレーター
早い話がゲーセンを運営する人（企業）。ちなみにセガ・タイトー・ナムコなど、全国にゲーセンを展開する企業を広域オペレーターと呼ぶ。

●コンシューマ
消費者用という意味だが、ゲーム業界では家庭用全般を指す。

●コインオペ
Coin Operatedの略。コインを突っ込むと稼動する機械で営業するということ。本誌のロゴの上にくっついている英文でお馴染み。ジュースやタバコの自販機もコインオペ方式である。

●ロケテスト
開発中のゲームを仮営業して、正しく作動するかどうかを確認、利用者の評判を参考にして調整に反映させること。現在では事前に告知して人を集めるという営業行為にもなっている。

●コミュニケーションノート
客同士や、時には店員との交流をはかるため、ゲーセンに置いてあるノート。文字や絵など、自由に書き込もう。お店への要望も書き込むといいかも。

ゲー事典　ゲーセンマップ担当のひでです。仕事柄、ゲームセンターに取材に行くことが多いのですが、店内の撮影をしていると、たまにじっとこちらを凝視している人がいます。興味から見ている方もいますが、6割ほどは本物の眼光を持っていらっしゃいます。フラッシュが目障りかもしれないのですが、恐いので勘弁してください。苦情は■太郎に言ってください。

ゲーセンの苦悩

僕らが楽しくしている陰で、お店（店員さん）は色々な苦労を抱えているようだ。このコーナーでは、全国68店舗のゲームセンターに協力を仰ぎ、その代表的な悩みを挙げてみよう。

第一位 お客のモラル

今回の調査で、一番多く挙げられたのがこの問題だ。右ページで挙げられているように、かなり勝手に振る舞う人たちも多いらしい。

その中でも**「店内のポスターや、新作ゲームのインストカードやポップを持ち去られることが多くて困る」**という声が多かった。

チェーン店などは、一定の期間を経ると他の店舗と基板の入れ替えを行なったりするので、**「初めて入荷するゲームなのに、インストカードが無いという状況が多いんです。たかがインストカードと思われているかも知れませんが、あると無いではインカムにも影響を及ぼすので、かなり深刻な問題なんですよ」**といった声や、個人経営店舗では、**「新作を入荷するために古くなった基板を中古に回して、その資金に充てていますが、インストが無いと買い取り価格に影響が出たりもしますしね……」**といった声もある。

本誌を読んでくれている読者の中に、そんな輩はいないと思うが、窃盗は犯罪。他のプレイヤー・店舗への迷惑も考えずにそんなことをすることのないように。

お店にとって、常連となってくれるお客さんは大歓迎だが、度を越されるのも困りもの。**「○○さんが店に遊びに来ているか？　いたら電話を取り次いでほしい……」**といった問い合わせや、**「我が物顔で店内に居座り、新規のお客さんに対し、酷い対応をされる人もいるので困っています」**など。

特に対戦ゲームでそういったことが顕著に挙げられるようだ。これは、対戦マナーにも繋がるので、根が深い問題と言えよう。

第二位 家庭用との関係

ここ数年で、店にとって悩みのタネが、家庭用への移植問題。

「アーケードゲームの発売から、コンシューマ版の発売までの期間が短くなりすぎたため、アーケードゲームがコンシューマ版のコマーシャルになってしまっている。そのため、長く遊んでもらえない」「家庭用とリンクできるからと、ほぼ同時期発売は厳しい。仕入れ値が安ければまだ許せるが、基板の価格が年々上昇する一方、付加価値の付いた家庭用が基板の1／40程度の価格で売られるのは納得がいかない」といった、販売価格についての苦情まで出てきた。

コンシューマ機の充実によって、影響が大きくなっている家庭版との関係。データ互換によるリンクについても、まだ上手く機能しているとは言い切れないだけに、今後もこの問題は続きそうだ。ゲームメーカーは、今後どんな提案を打ち出してくれるのだろうか？

第三位 経営の難問

ゲームセンターのメダルゲームの占有率は、客層に関係なく、高くなる傾向にあるようだ。

「昔とは違い、ビデオゲームだけでは営業も難しく、プライズゲームやメダルゲームにも力を入れていかないと、経営ができないんです」という声の裏には、プライズやメダルなどが、ビデオゲームに比べ客単価が高く、店自体のインカムを底上げするに向いているという実状がある。

この他には、こんな話も……。

「新しいシステムボードが発表され、サブボードを安価で提供してくれるのかと思っていたら、メインボード込みの販売だったり、サブボード販売もろくにされないまま、次の新ボードが発売されたり……と、結局高い買い物をしていかなくてはならないので、販売ペースをどうにかしてほしい」

単純に考えて、基板のシステム性能が上がれば値段も上がり、取り扱いの複雑さも増して時間も人件費も掛かる。これでは、メダルやプライズに頼ってしまうことにも頷けてしまう。

よく聞く言葉で**「バーチャファイター2の頃のようなヒット作が、出てきてほしいですね」**というものがある。ヒット作を願うのは、お店もメーカーもプレイヤーも同じなのだ。

これら上位の意見の他に挙がっていたものを紹介しておこう。

●近所からの苦情

「音楽ゲームを入荷したが、上の店舗からうるさいと言われ、やむなく音量を下げました」

「上の階が住宅になので、音ゲーなどの音楽がウリのゲームもフル活用ができません。ネオンの設置やエアコンの騒音も苦情の対象になっています」

ゲームの楽しみをフルに味わうのに、まわりを気にする必要のない恵まれた立地の店ばかりではない。

●チェーン店ゆえの苦労

「直営店ゆえ、自社商品は出来の善し悪しにかかわらず入荷されてしまいます。欲しいタイトルを確実に入荷できるメリットもありますが、過剰な基板枚数（筐体45台中10台が同じタイトル）や、不必要な大型筐体などは勘弁してほしいところです」

「問屋とのつきあいなのでしょうが、現場の意見を無視して本社から某歌える筐体が搬入されてきました。客層に合っていないのに……」

新作タイトルと売れ残りタイトルを抱き合わせで販売……なんて話も珍しくない。

●避けられない問題

「エレベーターもなく、搬入通路もせまいため、筐体の搬入は深夜に人通りが絶えてから行なっています。歩道でモニターを外し、手運びで3階まで運び上げる労力は馬鹿になりません」

「レバーやボタンが壊れていた場合、お客さんが壊したと思われたくないのか、そのまま帰ってしまわれるときがあります。そんなときは気軽に一声かけてほしいんですけどね……」

ビデオゲーム筐体の重さは、約100kg。この苦労を思うと、粗末には扱えないでしょ？　でも、メンテナンスもお店の仕事のうち。勇気を出して店員さんに声をかけてみよう。

アンケート内容から考えさせられたのは、お客・お店・メーカー、どの存在を抜かしても語れない問題が山積みだということ。さて、皆さんはこの記事を読んでどう感じただろうか？

●景品原価率
プライズマシンの総売上に対する景品仕入れ値のパーセンテージ。どんなに売上があってもパーセンテージが高ければ利益は少ない。

●コロす
新しい基板を入れる際に、古い基板を取り除くという意味の隠語。「新作入るんだけど、どれコロす？」

●メダルインメダルアウト方式（シグマ方式）
メダルを投入してゲームをし、勝つとメダルが払い出されるというメダルゲームの大原則。この原則を破るとギャンブルへまっしぐらである。シグマが考案した方式であるため、シグマ方式といわれることもある。

●レゲー
レトロゲーム、古いゲームのこと。オールドゲーム。

●¢（パイ）
メダルやカプセルの直径を表す記号。マシンとサイズの合わない景品を購入してしまうと悲惨。

●スクラップ&ビルド
収益性を優先するために、不採算ゲーセンを閉店して、売上の良い新しいゲーセンを建てること。

●GCN
店舗同士のつながりを利用してゲーム大会などを行なう団体、Game Center Networkの略称。

●VFR
バーチャファイター3tbが盛り上がっている、全国の店舗が協力して開催している3tbの全国大会。Virtua Fighter Relationshipの略。

●JAMMA
（社）日本アミューズメントマシン工業協会の呼称。Japan Amusement Machinery Manufacturers Associationの頭文字を取ったもの。

●風俗営業8号店
風営法的に、ゲームセンターのことを指す。

ゲー事典　上のゲーセン用語集を読めば、ゲームにまつわる知識はかなりのアップ間違いなし。明日からゲーセン用語を小粋に使っていこう。「学校終わったら、国道沿いの風俗営業8号店行ってヘキサタイプでコインオブろうぜ！」とかそんな感じ。

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

そこにあるのは光か闇か？ ゲームセンターの未来像

ゲームセンターの変革は常に求められている。しかしそれを実現するために必要なものは？

理想と現実のギャップ

ゲームセンターは今後どのように変化していくのか？昨年あたりからよく言われているもののひとつが"ネットワーク"をキーワードとした可能性だ。店舗内での快適な通信プレイはすでに10年以上も前にナムコの『ファイナルラップ』等で実現している。この先に何を求めるかと言えば、それは店舗間のネットワークであったり、プラットホームに依存しないゲーム環境であったりする。しかしこうした、漠然としたビジョンを実現するためには、メーカー間の協力はもとより、業界全体の確固たる意志と献身的な努力が必要となるだろう。

ゲームセンターと家庭用のリンクも近年活発になってきた動きである。家庭用で作成したデータをゲームセンターに持ち込むことで、アーケードのプレイに付加価値を付けようという試みだ。しかし双方向性を遮る風営法の存在と、メモリーカード（VM）スロット付き筐体の普及率の悪さなどの要因から、あまり芳しい成果は上がっていないことが見て取れる。この案を聞いたときは、輝かしいゲームセンターの未来像を思い描いたものだが、現実は厳しい。

例えば店舗間ネットワークが実現したとしても、劇的な変化が起こるという保証はない。奇麗事抜きで言えば、そのシステムを導入するだけの基礎体力が店舗にあるかが心配だ。救世主というものは一面において悪魔にもなりえる。

しかし悲嘆するだけでは何も変わらないのもまた事実。「このままではいけない」という意識を持つことが大切だ。

新時代の到来を予感させたタイトル

セガのNAOMIの発表に前後する時期から、ネットワーク、リンクといった新たなコンセプトを持った、『次世代』を予感させるアーケードゲームが登場し始めている。今はまだ、そのコンセプトが定着して見事に成功を収めた、とは言えないが、徐々に浸透してきていることは間違いない。これらの作品ははたして、この先のゲームセンターを示唆する試金石となりえるだろうか？

マーヴルVS.カプコン2（カプコン）

NAOMI版とアーケード版の両方をプレイすることでポイントを溜め、キャラを増やしていけた。

アウトトリガー（セガ）

海外のPCゲームで最も人気の高いジャンルが国内のアーケードに初めて登場。

スラッシュアウト（セガ）

「協力プレイ」を提示し人気を博した『スパイクアウト』の事実上の続編。

夢のようなホントの話「プロゲーマー」という職業

お隣の韓国で絶大な人気を誇っているのが"PC房（ゲーム房）"と呼ばれる24時間営業のゲームセンターだ。時間単位で料金を支払い、PCのネットワークゲームを自由に遊ぶことができる。先に触れたバトルトップなども含め、ネットゲームへの力の入れようは目を見張るものがある。

国をあげてのプロゲーマー育成

韓国では、PC房（ゲーム房、ネット房という呼び名もある）と呼ばれるネットゲーセンが大流行で、その店舗数は現在でも増え続けており、コンビニエンスストアでお馴染みのセブンイレブンと同程度の1万7～8千軒とも言われている。国土面積の差を考えると、日本国内でセブンイレブンを見かける以上の確立で、PC房を見つけられるということだ。

このPC房が日本のゲームセンターと異なるのは、既製のPCゲームを、店舗内につながれたローカルネットワーク上で遊ぶという点である。

このような背景には、韓国のネットゲームに対する情熱がある。インターネット及びネットゲームを支持する流れは国全体の意識としてあり、ネットゲーマーはさながら「国を挙げて育成に取り組むスポーツ選手」といった待遇を受けている。その証拠にネットゲームの才能を買われて大学に推薦入学、または企業に就職できたり、その才能を伸ばすために奨学金が与えられるという事例もあるという。さらにはプロリーグまで設立されたとのこと。信じられないほどの力の入れようだ。ゲームが上手くなれば、食っていけるなんて、なんともうらやましい話だ。

具体的に提示された新たなゲームセンターのカタチ

これまでにないコンセプトを持ったアーケードゲーム——ではなく、店舗規模で営業形態を従来と異にするゲームセンターが登場し始めている。やはりそこにあるテーマは"ネットワーク"である。ゲームセンター変革の波は、もしかしたらすぐそこまで来ているのかもしれない。

net@

http://www.netc.sega.co.jp/

セガが提唱する21世紀のエンターテインメントステージ。さまざまなコンテンツや、自由に参加し、ほかの人たちとコミュニケーションを取りながら楽しめる。超高速の光ファイバーで結んだネットワーク端末が東京ジョイポリス、池袋GIGO、渋谷GIGOの3店で試用稼動している。

Battletop

World Cyber Game Challenge

前号のARCADIA[illegible]でも紹介した、インターネット上でPCのネットゲームのランキングや、世界大会を運営している韓国企業だ。日本国内にも現地法人が設立され、先日行なわれた東京ゲームショーにブースを出展、「クエイク3」や「スタークラフト」のトーナメントを行なった。

ゲー事典 ワンコインで長い時間遊びたいというプレイヤーの希望、いかに短い時間で満足して席を立ってもらうかというオペレーター、メーカーの願望。ゲームという共通項で相反する欲求を持つ者同士の闘いは日夜繰り広げられてきた。まずはループ性の廃止、難度の高騰、単純な総プレイ時間の減少といった措置が施され、その傾向は徐々に顕著になった。ここに（続く）

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？

ゲームセンターの進むべき道

プレイヤーがいて、はじめてゲームセンターが繁栄する。果たしてこれからのゲームセンターに、何が求められてくるのだろうか？

量の充実を計るには？

試運転ながら光ファイバー通信による店舗間ネットワークが実現したセガの一大プロジェクト『net@』、国家・企業レベルでプロゲーマーの育成に力を注ぎ、賞金総額20万$ものネットゲーム世界大会も予定される韓国のネットゲーム事情……これらは輝かしいゲームセンターとゲームプレイヤーの未来像を想起させる実に頼もしい材料だ。

しかしながら、現在国内にあるゲームセンターがその営業形態を根本から変え、「輝かしい未来」を実現するにはまだまだ時間がかかりそうである。net@のような大規模なネットワーク環境をゲームセンターに持ち込むのは、あまりにも現実味に乏しい。

さしあたって急務といえるのは、良質で適正量の業務用ソフト流通だろう。セガの『バーチャファイター2』以降は徐々にだが、アーケードゲームの年間販売タイトル数は減少傾向にある。ゲームセンターという特性を活かした大型筐体ゲームにプライズマシン、対戦格闘ゲーム、音感ゲーム……今のゲームセンターを支えているのはこれらだが、思わぬロングヒットとなったナムコの『ミスタードリラー』、マニアだけでなく広い層に遊ばれたサクセスの『サイヴァリア』などの例を見ると、従来の「一人遊び」を前提としたゲームにも、まだまだ需要と可能性があることを確信できる。

冒頭に比べるとずいぶん地味な改革になるが、ゲームタイトル数の不足とジャンルの寡占化、このへんの解消から手をつけてみてはどうだろうか？ 市場が大きくなれば業界は活性化、ゲームセンターを覆う慢性的な沈滞ムードも払拭、そのときこそ輝かしい未来に向けて、力を蓄えていくことができるはず。ただこれにはメーカーサイドの多大なる尽力が必要不可欠だ。

流行っているゲームセンターにはそれなりの理由がある。店舗側でできることもあるはずだ。

歴代ヒットゲームとプレイヤーの現在年齢比較

発売年	ゲーム名	現役プレイヤーの現在年齢
1978	スペースインベーダー（タイトー）	42
1983	ゼビウス（ナムコ）	36
1985	グラディウス（コナミ）	33
1989	テトリス（セガ）	29
1991	ストリートファイターII（カプコン）	27
1995	バーチャファイターII（セガ）	23
1997	ビートマニア（コナミ）	21

これまで大ブレイクしたアーケードゲームを抜粋、そのゲームで遊んだ現役プレイヤーが今何歳になるのか？ それを記したのが上の表だ。遊んだ年齢は18歳とした。こうしてみると、ゲームの歴史もなかなかに長い。さらにあと20年もすれば、杖を付きながらゲームセンターに通う"ゲームじじい（ばばあ）"が日常の光景になっているかもね。

受け継がれる意思

ゲームセンター発祥から20余年。当時寝食を忘れて「スペースインベーダー」に熱中した二十歳の青年は、今年でようやく40歳を迎えるオジサマだ。『グラディウス』にハマっていた高校生は、今や働き盛りのおっさんである。ゲームの歴史は、数ある娯楽の中で見ればまだまだ浅いが、20年という歳月は、世代を二つ進める力を持っている。ゲームを身近な娯楽として遊び、その楽しさを知る世代が親になり、それを次世代へ継承する……「ストリートファイターII」じゃあないが、ゲーマーのニュージェネレーションの時代になったのだ。

かつて映画館もゲームセンターと同じような「悪」のイメージで認知されていた。ひそかにこれは重要なモデルケースだ。アーケードとコンシューマの関係は、映画館とホームビデオのそれに酷似している。インターネットはさしずめテレビ、LDはCD-R、とでもいったところか（強引）。ともあれ映画館の現状だが、からくも健在だ。ここから察するに、ゲームセンターもまだ存命の余地は大いにあると言えよう。

ゲーセン向上のために……それぞれの立場でできるコト

三者三様の可能性

ゲームセンターに携わるメーカー、オペレーター、プレイヤーは、ゲームセンターをよりよい空間にするために、それぞれが具体的に何ができるのだろうか。また、何をすべきなのだろうか。

まず日夜開発に勤しむゲームメーカー。ゲームを製作し、世に送り出す大役を担っている。「面白いゲーム」「斬新なゲーム」「時代を変えるようなゲーム」をどんどん作ってほしい　などと口で言うのは実にたやすいが、実際は並々ならぬ苦労があるだろう。数十、あるいは100を超える人員が年単位の期間をかけて作る現在のゲーム製作の在り方では、おいそれと冒険はできようはずもない。今後この傾向はより顕著になると思われるが──。

ゲームセンターを経営・運営するオペレーターにできること。それは「場」をより良くすることだ。例えば[illegible]ーやおしぼりのサービス、攻略法や隠しコマンド等の貼付、ゲーム大会を開催するなど、さまざまなサービスはすでに行なわれている。

また、ゲームが一般化したことでプレイヤーのニーズ、価値観も細分化してきたことで、対戦台だけの店やマニアうけの店など、特定の客層に向けた店舗はさらに増えていくだろう。店舗にも個性が必要になりそうだ。

最後に末端の顧客であるプレイヤーだが、やるべきことと言えば一つしかない。

「ゲームをプレイする」

ことだ。

さあ、今すぐゲーセンへGO。

ゲー事典　現れた救世主が、目的のベクトルを大きく変えた対戦格闘ゲームだ。しかし一時代を築いた対戦格闘もプレイ人口の減少とプレイヤー層の偏り等であまりインカムが上がらないのが現状。プレイ時間が短くても納得できる形として、最近では音ゲーや体感ゲームの発展が目覚ましい。今後ははたして、いかなる形態のゲームがアーケードの主役になるのだろうか？

『スパⅡX』や『ガロスペ』あたりで格ゲーを引退した人も、復活する価値アリ! です!

CAPCOM® VS. SNK® MILLENNIUM FIGHT 2000

シークレットファクター新公開!! エキストラキャラクター参入!!

続々と公開されていく隠し要素。今回はCPU戦乱入キャラなどを紹介するとともに、エキストラキャラの解説&攻略もバッチリ掲載。濃密のシステム解析も見逃せないぞ。

Text: 藤沢 弾

CPU戦乱入キャラクター

DC版で特定の条件を満たすと、シークレットショップで「CPU戦乱入キャラクター」が購入できる。どのキャラが乱入してくるかはまだ秘密だが、シルエットからある程度は想像できるだろう。なお、アーケード版でも乱入してくるかどうかはまだ秘密だ。

これはさすがにバレバレか[illegible]恒例の[illegible]の人は今回も健在!?

SNK作品の人気キャラといえば[illegible]想[illegible]ますよね?

これは[illegible]やっぱりあの人[illegible]空中ダッシュとか[illegible]ちゃうの!?

エキストラカラー

DC版でCPU戦をクリアすると、クリアしたキャラ(チーム全員ぶん)のエキストラカラーがシークレットショップで購入可能となる。当然アーケード版では選択できないが、エキストラカラーを購入したデータの入っているビジュアルメモリを筐体に挿せば、使用可能になる。ビジュアルメモリを挿した側のみ選択可能となるので、例えば対戦相手が全キャラぶんのエキストラカラー購入済みのデータを挿していても、便乗してエキストラカラーを選択することはできない。アーケード版で、いずれビジュアルメモリなしで選択できるようになるかは現時点では謎となっている。

合計4色あるので、お気に入りのカラーを探す[illegible]

使用条件
DC版 SECRET MODE内のSECRET SHOP 01~30を購入

選択方法
キャラクター決定時に
弱Ⓟ+強Ⓟ or 弱Ⓟ+弱Ⓚ
弱Ⓚ+強Ⓚ or 強Ⓟ+強Ⓚ
で4色を選択

エキストラキャラクター

エキストラキャラには、[illegible]ーさんの[illegible]るのや[illegible]の[illegible]『[illegible]』[illegible]ほぼオリジナル[illegible]の性能になる[illegible]。現条件は[illegible]版で、カプコンキャラなら[illegible]者、SNKキャラなら[illegible]グループを選択してCPU戦をクリアすると、クリアしたキャラのエキストラキャラがシークレットショップに出現する。これを購入することで使用可能となり、購入済みのデータ入りのビジュアルメモリを筐体に挿せばアーケード版でも使用することができる。

リュウと庵のEXキャラは、レシオ4設定になっているぞ。

使用条件
DC版 SECRET MODE内のSECRET SHOP 34~61を購入

選択方法
キャラクターにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定(リュウと庵はEXキャラ専用のキャラパネル有り)

メディア対抗戦 結果報告

8月某日、本作によるメディア対抗戦(いわゆる雑誌社対抗大会)が行なわれた。ドリームキャストマガジンやネオジオフリーク、カプコンの社員さんやセガの方々など、雑誌社以外からも多くのチームが参加し、エンターブレインからはアルカディアとファミ通DC、ファミ通ブロス、ファミ通からブンブン丸が参戦した。試合はDC版ネット対戦のトーナメントモードにより、全64チームで計2回開催。アルカディアチームは先鋒がモリスケのキング、中堅が編集河野のブランカ、大将が藤沢のバイソン。新人二人と編集というメンツだったが、トーナメント1回目はネット対戦特有のラグに悩まされつつも優勝! ラグにも慣れてきた三人は調子に乗って、ほとんど使ったことのないレシオ1キャラ×4でトーナメント2回目に出場。決勝戦まで進むも、腕の差が出て滅殺された。

優勝の文字が大きく輝く! みんな、俺達ガンバったよ! (周りを見渡すも誰もいねぇ)

決勝戦は2回ともカプコンチームと。カプコンのチームには本作の開発陣もいたとか。

[illegible]

ゲー事典 めくり技一覧①:■リュウ:J強Ⓚ…A/J弱Ⓚ…B■ケン:J弱Ⓚ…B/J強Ⓚ…A■春麗:J弱Ⓚ…B/⬆+弱Ⓚ…A/J中⬇+強Ⓚ…C■ガイル:J弱Ⓚ…B■ザンギエフ:前方or後方J中⬆or⬇or⬆+強Ⓟ…A■ダルシム:なし■E.本田:J中⬇+強Ⓚ…A/J弱Ⓚ…C■ブランカ:J弱Ⓚ…B■M.バイソン:なし■バルログ:J強Ⓚ…C■サガット:J弱Ⓚ…A■ベガ:J弱Ⓚ…A/J強Ⓚ…B

※本文中のFはフレームを意味し、1/60秒を1フレームと定義しています。

回り込みのすべてをここに

回り込みを極める

回り込みは、対戦時に必ずとる行動といえる。その性能を正確に把握すれば、戦力アップ間違いナシ。

Text: モリスケ

回り込みの仕組み

回り込みのメカニズムを要素分けして解説しよう。

●始めと終わりにスキがある

回り込みを行なうと残像を残しつつ前方へ転がるが、移動中は出始めと終了時のスキを除き、打撃技に対して完全無敵となる。投げ技には無力なので、投げにくる相手には投げ抜け入力をしておく。出始めのスキは全キャラ共通で1Fあるため、至近距離でLv3スーパーコンボを出された時や、飛び道具を引き付けて回り込みをすると、くらってしまうことがあるので注意だ。終了時のスキは各キャラ3〜4Fと長いので、見切られると反撃は免れないだろう。

●リバーサルでは出せない

必殺技をリバーサルで出すとキャラの体が一瞬白く光るが、回り込みを出そうとしても体が光ることはない。もっとも、リバーサルで出せたとしても、出始めにスキがあるのでつぶされてしまうのだが。

●相手を突き抜ける

回り込み中は相手をすり抜けるため、簡単に背後へ回り込める。相手をダウンさせて起き上がりに合わせて背後へ回るなど、使い方次第では有効な戦術となるはずだ。

●タメを維持したまま前進

回り込みはレバー入力に関係なく、弱Ⓟ弱Ⓚの同時押しをするだけで成立。レバーをガード方向へ入れたまま回り込みを行なえば、タメ技のタメを維持しつつ前進できる。

相手が苦し紛れに出してきたLv3スパコン。削られるのを避けるために回り込むと……

出始めのスキにくらってしまう。相手との距離を考えて回り込めるか否かを判断しよう。

回り込み対処法

ザンギエフなどのコマンド投げを持つキャラや、回り込み動作の短いキャラは、回り込みを多用して攻め立ててくる。そのような相手と闘う場合、回り込みに反撃できないと苦しくなるので、ここで紹介する対処法を覚えてほしい。

最も確実な反撃方法として挙げられるのが、連打の効く弱攻撃を連発するというもの。大抵回り込みのスキに弱攻撃が当たるので、庵などの弱攻撃から必殺技に繋げられるキャラならダメージ的にも申し分ない。次に挙げられる反撃方法としては、相手の回り込みに反応し、スキに当たるように出の早い通常技で攻撃するものがある。回り込みに対して精神を集中していないと反応するのは困難だが、強攻撃からの連続技を決めることも可能なので見返りは大きい。

なお、投げでの反撃は無敵中でも決められるので効果的なのだが、相手が投げ抜けをしていた場合は抜けられて仕切り直しとなるのが難点。

回り込みに的を絞れば反応できるハズなので、反撃を決めよう。

回り込みの鋭いキャラクターは？

左表は全キャラの回り込み性能チャート。性能差が一望できるので参考にしてほしい。

表中の移動距離の項目にあるアルファベットは移動距離の長さを示しており、A〜Dの順に距離が伸びる。目安として、Aは画面端から4分の1程度、Dは画面端から画面の半分程度進むものと考えてもらいたい。

それでは表から読み取れる重要な要素について触れていこう。全キャラ中、最も回り込みの動作時間が短いのがテリー、舞、E.本田の3人であり、動作時間は20Fとなっている。なかでもコマンド投げを持つE.本田の回り込みからの投げは非常に見切られにくい。逆に動作時間の最も長いのはベガであり、実に33Fもかかる。続いてバルログ、キャミィも32Fと長いため、これらのキャラでは回り込みの多用は控えた方が無難である。

このほかM.バイソンに限り回り込み終了時に1Fのスキがあるので多少つぶされやすいが、動作時間自体は短いのでそれほど気にはならない。

テリー、舞、E.本田の回り込みは非常に鋭く、多用しなければまず見切られない。

ベガの回り込みは動作時間が長いうえに、移動距離まで長い。

回り込みタイムチャート

キャラ名	移動距離	フレームグラフ		
テリー	A	1	16	20
舞	A	1	16	20
E.本田	A	1	16	20
さくら	B	1	19	24
紅丸	B	1	20	24
キング	D	1	19	24
ユリ	B	1	20	24
庵	C	1	19	24
M.バイソン	B	1	20	24
ライデン	B	1	19	24
キム	A	1	19	24
サガット	A	1	20	24
バイス	B	1	16	25
山崎	A	1	20	25
リュウ	B	1	22	27
ケン	C	1	22	27
ザンギエフ	C	1	22	27
リョウ	B	1	22	27
ルガール	B	1	22	27
ブランカ	B	1	24	28
春麗	C	1	24	28
ガイル	C	1	24	28
京	D	1	24	28
ギース	C	1	24	28
ダルシム	C	1	25	30
キャミィ	D	1	27	32
バルログ	C	1	28	32
ベガ	D	1	29	33

■動作時間(スキ)　■無敵時間　■回り込み時間以後のスキ

（続き）Aは強力、Bは有効、Cは可能といった具合。A〜Bが「実戦投入の価値あり」、Cは「一応できる」といった感じだ。

ゲー事典　めくり技一覧②：■さくら：J強Ⓚ…C■キャミィ：J弱Ⓚ…A/キャノンストライク…C■京：J弱Ⓚ…B/J中⬇+強Ⓟ…B■庵：J中⬅+弱Ⓚ…A■テリー：なし■リョウ：J強Ⓚ…B■舞：J弱Ⓚ…A■キム：J強Ⓚ…B■ギース：なし■山崎：なし■ライデン：J中⬇+強Ⓟ…A■ルガール：J弱Ⓟ…B■バイス：J弱Ⓚ…A■紅丸：J弱Ⓚ…A■ユリ：J弱Ⓚ…C■キング：J弱Ⓟ…C/J弱Ⓚ…C

基本？ マニアック？

投げに関する基礎知識

CAPCOM SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

ガードを崩す最良の手段とも言える投げ技。その理論を知れば、攻撃・防御を問わず大きな武器となる。

Text: がっちん

通常投げにおける投げ成立と投げ抜け有効範囲

	投げ入力開始								
フレーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ⓟ投げ				投げ成立	投げ抜け有効範囲	投げ抜け有効範囲	投げ抜け有効範囲	投げ抜け有効範囲	投げ抜け有効範囲
Ⓚ投げ						投げ成立	投げ抜け有効範囲	投げ抜け有効範囲	

※編集部での独自の調査です。
単位はフレーム
1フレーム＝1/60秒

投げるまでに時間がかかる

格闘ゲームの戦術に多大な影響を与える投げ技のシステム。その最も気になるところは、投げるまでの時間と投げ抜けに関することだろう。ということで、編集部で独自に調べた結果を報告しよう。

まずは投げるまでの時間から。表の対象となっているのはいわゆる通常投げで、どのキャラでも保有しているものだ。結論からいうと、Ⓟのほうがⓚより相手をつかむまでの時間が短く、抜けられる範囲は広いことになる。なお全キャラに当てはまるわけではないが、Ⓚで投げたほうが少しダメージが高い傾向にある点もおもしろいところだ。

また、この投げるまでの時間が短いと見るか長いと見るかは難しいが、本作では通常技の発生が他の格闘ゲームと比べると早く、投げるまでの時間より早いものばかり。通常技の出がかりを投げることこそ可能だが、潰されることが多いため、本作の投げ技の発生は、相対的に「遅い」といっていいだろう。

投げ技の専用の入力が存在しないため、ジャンプから着地の相手を投げるのは困難だ。

投げ抜け有効範囲

通常の投げに対してのみだが、投げ抜けが用意されている。やり方はレバー横要素方向＋強攻撃で、ⓅかⓀかはとくに問わない。横要素方向とはしゃがみながらでもOKだし、ジャンプ方向でも構わないということ。また、技の硬直中や気絶中であっても抜けられることを知っておこう。

投げ抜けの受け付けは、投げが成立したと同時からで、投げの入力を開始した時点ではないということに注意。

特筆すべきは、Ⓚ投げの投げ抜け有効範囲の狭さである。Ⓟが投げるまでの時間より長く設定しているのに対し、Ⓚはほんのわずか。ボタン連打で抜けられないことがあっても不思議ではないほどだ。

また、投げるまでの時間は多くかかるものの、入力から抜けられるまでの時間も[illegible]かに短い点も見逃せない。[illegible]

投げられてから抜けが有効[illegible]
そう考えるとⓀでの投げは、[illegible]

マニアなら気になる局地戦での投げ無効時間

ここまでで、通常投げの成立までの時間はわかった。抜けの有効範囲もわかった。あとはどんな状況で投げが可能なのか、どうすれば回避できるのかが気になってくる。さまざまな状況をふまえて考えてみようではないか。

●ガード硬直が解けた瞬間から投げることは可能か？

答えはノーである。ガード硬直が完全に解けて相手が動ける状態にあっても、投げは成立しない。そればかりか投げ入力を行なっても打撃技に化けるため、投げ有効時間を逆算して投げ技を予約しておくことすら不可能。投げ有効時間から入力を開始してやっと投げ技と認識、プラスつかむまでの時間が最速の投げ時間となるわけだ。ただコマンド投げはこの例にあてはまらず、予約入力が可能。つまりタイミングさえバッチリなら、投げ有効時間ジャストで投げが決まる。

ガード硬直が解けた瞬間に投げを入力しても、ごらんの通り打撃技となってしまう。

ただしコマンド投げは投げ有効時間を想定して入力しておける。この点はやはり強力。

●のけぞり中であっても投げ技は決まるのか？

この答えもノーである。打撃技をくらったときののけぞり中に投げ技が決まる格闘ゲームもあるが、本作では決まらない。また、のけぞりから復帰した直後もガード硬直同様で、すぐには決まらない。

●相手が起き上がった瞬間から投げることは可能か？

この答えもまたノー。起き上がり直後の状態にもシステム的な投げ耐性が設けてあり、投げが決まらない時間が存在する。

●ジャンプ行動はすぐに投げを回避することは可能か？

この答えはイエスだ。結論ではないが、投げを回避する手段としては最高の選択とも言えるのがジャンプである。表で見る、投げ成立の瞬間にレバーが上方向に入っていれば投げは回避できる。それ以前に入れておく必要はなく、つかまれる瞬間でOKだ。

相手の投げモーションが始まってからでも、ジャンプを入力すれば回避できるのだ。

上に入れた瞬間から回避可能。投げを最速でかわせるため、これで投げ技も怖くない？

ゲー事典 **投げ技の予約**：投げの予約とは、投げ不能の状態から投げ可能になるまでの時間を予測し、投げコマンド入力から実際につかむまでの時間と、相手が投げ可能になるまでの時間との兼ね合いを考えて入力すること。ただし、本作では通常投げの専用入力がないため、この行動は不可能。予約ができず打撃に化けるというわけだ。その点、コマンド投げは予約が可能なため有利といえる。

本作のタブーに迫ってみたりして

カウントダウンRATIO ～第1回～

MARVEL... FIGHT 2000

現在、各キャラのレシオはどれくらいの価値を持っているのか？ 編集部攻略チームでアンケートをとってみました。

Text: 善之字元帥

最強キャラは誰だ

順位	キャラ名	実レシオ	編集部平均	レシオ達成率
1	ベガ	3	2.69	90%
2	サガット	3	2.68	90%
3	ガイル	2	2.67	134%
4	バイソン	2	2.6	130%
5	E本田	2	2.55	128%
6	庵	2	2.52	126%
7	リュウ	2	2.48	124%
8	ケン	2	2.47	124%
9	ルガール	3	2.43	81%
10	舞	2	2.41	121%
11	山崎	3	2.36	79%
12	リョウ	2	2.34	117%
13	キム	2	2.33	117%
14	テリー	2	2.29	115%
15	ギース	3	2.24	75%
16	春麗	2	2.12	106%
17	ブランカ	1	2.04	204%
18	キング	1	2.04	204%
19	ザンギエフ	2	1.97	99%
20	ダルシム	1	1.96	196%
21	ライデン	2	1.93	97%
22	バルログ	3	1.92	64%
23	紅丸	1	1.83	183%
24	バイス	1	1.79	179%
25	ユリ	1	1.71	171%
26	京	2	1.66	83%
27	さくら	1	1.37	137%
28	キャミィ	1	1.29	129%

お買い得キャラは誰だ

順位	キャラ名	実レシオ	編集部平均	レシオ達成率
1	ブランカ	1	2.04	204%
2	キング	1	2.04	204%
3	ダルシム	1	1.96	196%
4	紅丸	1	1.83	183%
5	バイス	1	1.79	179%
6	ユリ	1	1.71	171%
7	さくら	1	1.37	137%
8	ガイル	2	2.67	134%
9	バイソン	2	2.6	130%
10	キャミィ	1	1.29	129%
11	E本田	2	2.55	128%
12	庵	2	2.52	126%
13	リュウ	2	2.48	124%
14	ケン	2	2.47	124%
15	舞	2	2.41	121%
16	リョウ	2	2.34	117%
17	キム	2	2.33	117%
18	テリー	2	2.29	115%
19	春麗	2	2.12	106%
20	ザンギエフ	2	1.97	99%
21	ライデン	2	1.93	97%
22	ベガ	3	2.69	90%
23	サガット	3	2.68	90%
24	京	2	1.66	83%
25	ルガール	3	2.43	81%
26	山崎	3	2.36	79%
27	ギース	3	2.24	75%
28	バルログ	3	1.92	64%

採点基準と表の見方

左上の表は、編集部攻略チーム11名に、本作の全28キャラについて妥当と思われるレシオを挙げてもらい、その平均値を算出したものである。2つの表のうち、「最強キャラは誰だ」表は、平均レシオの高い順に、「お買い得キャラは誰だ」表は、平均レシオをゲーム中の実レシオで割った数値(表中ではレシオ達成率と表記)を高い順に並べてある。今回、各ライターに課した採点基準は、各キャラのレシオが4を越えないようにすることと、EXキャラは評価に含めないこと。参考までに、草薙京担当のSHOから、「京は絶対EXキャラのほうが強い」とのコメントがあったことを付け加えておく。

今月はどんな感じ?

さすがに巷でも低レシオ中心のチームは強いと言われているだけあって、今回の集計でもレシオ1のキャラはコストパフォーマンスが非常に高いという編集部評価となった。その裏返しとして、レシオ3のキャラはのきなみレシオ達成率が100%を切っており、現在のところコストに見合った活躍はできないと見なされている。また、微妙な位置にいるのが、ガイルやバイソンなど、レシオ2の上位組。今後の伸び次第では、レシオ1のキャラ2人ぶん以上の働きをしそうなだけに、彼らの動向は見逃せない。はたして、来月はレシオ1キャラ4人チームを越える組み合わせが生まれてくるだろうか?

今月の最強チーム　総レシオ……7.87

ブランカ　キング　ダルシム　二階堂紅丸

4レシオを100円として考えると、何と約196円にも相当してしまう（？）。恐怖のコストパフォーマンス。飛び道具キラーの名を欲しいままにするブランカ＆キングをはじめ、低レシオのタレントが凝縮されている！

今月の最弱チーム　総レシオ……3.21

バルログ　キャミィ

総レシオ3.21はそれほど悪い数値とは思えないのだが、なぜかこれが最弱チーム。やはりバルログの連続技の不安定さ、キャミィのコンボパワーのなさが足を引っ張っているのか？ 次号での奮闘を期待したいところ。

デジタル6ボタン ジョイスティック
ASCII STICK FIGHTHING TYPE SPECIAL
CAPCOM VERSION(写真左)¥7,300+TAX
SNK VERSION(写真右)¥7,300+TAX

絶賛発売中！

デジタル6ボタン コントローラー
ASCII PAD FIGHTHING TYPE SPECIAL
CAPCOM VERSION(黒・黄)¥3,300+TAX
SNK VERSION(青・灰)¥3,300+TAX

インストカードが挿せる構造になっているぞ。2キャラ分挿さるから、4人チームは2枚背中合わせで入れて、リバーシブルで使え！

ジョイスティックに慣れ親しんだアーケーダーも、ここらでパッド修行～！ といこうぜ。

DCユーザー必見！

DC版「CAPCOM vs. SNK」の発売に合わせ、アスキーから同タイトル用にジョイスティックとコントローラーが発売された！ CAPCOM派、SNK派の両ユーザーに向け、2カラーバリエーションが用意されている。両製品共に振動機能を備えており、インストカードセットが付属。

また、ジョイスティックのレバー部には光学式センサーが採用されており、騒音を気にせず遊べるようになっている。重量があるので、対戦中に熱くなってもジョイスティックが滑ることはない。多分。

太っ腹なことに、アスキーからこのジョイスティック、コントローラーを各色セットで10名、合計20名に当選するプレゼントをいただいた。欲しい人はP192のプレゼントコーナーを見て応募しよう!!

ゲー事典

最強チーム番外編：レシオ3＆1の組み合わせの中で最強のチームは、ベガ＆ブランカorキング(総レシオ4.73)。レシオ2＆2の最強はガイル＆バイソン(総レシオ5.27)。レシオ2＆1＆1の最強はガイル＆ブランカ＆キング(総レシオ6.75)といった感じ。ガイル含みのチームはかなりいい線までできているので、来月はもしかしたら……。

すべてを蹴散らす殺意
RYU リュウ

今回は、ほぼ別キャラとして扱われる「殺意の波動に目覚めたリュウ」のみを解説していこう。
Text: ちゃっきー

EX 殺意の波動に目覚めたリュウ

必殺技	
波動拳	↓↘→+Ⓟ
灼熱波動拳	←↙↓↘→+Ⓟ
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ(空中可)
阿修羅閃空	→↓↘(←↓↙)+ⓅⓅ →↓↘(←↓↙)+ⓀⓀ
スーパーコンボ(超必殺技)	
真空波動拳	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓟ
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+Ⓟ
瞬獄殺	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・弱Ⓚ・強Ⓟ(Lv3&MAX専用)
特殊入力技	
→+強Ⓟ/→+弱Ⓚ/↘+強Ⓚ/前ジャンプ頂点付近で↓+強Ⓚ	

EXキャラ解説

殺意の波動に目覚めたリュウは、標準的なエキストラキャラと違い、完全な別キャラとしての扱いになっている。そのレシオは4。言うまでもなく、群を抜くパワーとキャラ性能を持っているぞ。

まず最初に注目したいのは、竜巻旋風脚や昇龍拳など、空中での追撃判定を持った技が格段に増えていること。これにより、基本連続技からしてリュウとは異なるものを使うことになってくる。

その連続技とは、しゃがみ強Ⓚ→弱竜巻旋風脚→弱昇龍拳。しゃがみ強Ⓚは例によってしゃがみ弱Ⓚから連続にできるので、あらゆる場面で狙っていける。距離が遠いときに、空中での追撃を弱竜巻旋風脚に切りかえられればベストだ。また、ゲージの状況によっては、弱竜巻旋風脚→滅殺豪昇龍(Lv1がオススメ)でダメージアップをはかろう。ただし、画面端ではタイミングや相手キャラによって当たらないこともある。

しゃがみ強Ⓚ→弱竜巻旋風脚の連係は、当然ガードされていた場合に反撃を受ける恐れがあるが、それほど簡単ではない。キッチリ反撃されるようになるまでは、ヒット確認なしで出していってもいいだろう。通常の立ち合いで使う単体のしゃがみ強Ⓚからも、とりあえずは弱竜巻旋風脚につないでしまってOKだ。

一方、追加技では「前ジャンプ頂点付近で↓+強Ⓚ」の存在が大きい。跳び込みからの選択肢のひとつとして活用しよう。ガードさせたあとは、こちらが有利になる。ただし、ヒット時には不利になる場合が多いので注意したい。

また、阿修羅閃空は出した瞬間から無敵になるので、起き上がりにも有効。画面端に追い詰められたときの脱出手段に活用するといい。ただし、終了後のスキは大きめだ。

しゃがみ強Ⓚ→弱竜巻旋風脚が、連続技の軸になる。その後の追撃もキッチリ入れよう。

スーパーコンボが使える状態なら滅殺豪昇龍へ。Lv1でも十分なダメージが期待できる。

瞬獄殺に注目!

追加技といえば、Lv3限定のスーパーコンボ、瞬獄殺もそのひとつだ。じつはこの技、やや離れた間合いでも、暗転を見てからかわすことができなくなっている。つまり、超破壊力の投げ技感覚で使うことができるわけ。相手の技に潰されるようなことはないので、回り込みやジャンプ攻撃後に狙ってみよう。

しかも、特殊な技のためか、ジャンプのしかかりや昇龍拳の出がかりを捕らえることすらある。このおかげで、こちらの技をガード(またはヒット)させたあとや、相手の起き上がりなどにタイミングよく(相手が動けるようになった瞬間に暗転するのがベストのタイミング)出すと、半回避不能になるぞ。

魅せ技のレベルをはるかに超えた今作の瞬獄殺。ダメージは当然のごとく絶大だ。

ラッシュに磨きをかける!
KEN ケン

リュウとはひと味違った攻めを展開したいなら、跳び込みからの連係を工夫してみよう。
Text: [illegible]

EX ケン

必殺技	
波動拳	↓↘→+Ⓟ
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ(空中可)
鉈落とし蹴り	→↘↓+Ⓚ
鎌払い蹴り	↓↘→+Ⓚ
大外回し蹴り	←↙↓↘→+Ⓚ
稲妻かかと割り	鉈落とし蹴り、鎌払い蹴り、大外回し蹴り後ボタンを押し続ける
スーパーコンボ(超必殺技)	
昇龍裂破	↓↘→↓↘+Ⓟ
特殊入力技	
→+弱Ⓚ/↘+強Ⓚ	

ジャンプ弱Ⓚからの攻め

今回紹介するのは、ジャンプ弱Ⓚからの攻め。この技は判定が強く、たとえジャンプした瞬間から出しても着地まで攻撃判定が持続するため、強力な対空技を持たないダルシムなどに対しては、極めて有効な跳び込み手段となる。

首尾よくジャンプ弱Ⓚをガードさせたら、その直後は相手との間合いが近いため、さまざまな行動が考えられる。オーソドックスなのは、しゃがみ弱Ⓚからの連続技、投げ、昇龍拳などとの選択だが、ケンならではの選択として、前方転身を使ってみるのも手だ。

特にオススメしたいのは、ジャンプ弱Ⓚをガードさせた後、着地してしゃがみ弱Ⓚ→キャンセル前方転身という連係。この連係は一瞬で相手の背後に回ることができるので、投げてもいいし、逆方向へのガードが遅れた相手にはしゃがみ弱Ⓚからの連続技なども狙える。特に、ガードの固い相手に効果が高いぞ。

判定の強いジャンプ弱Ⓚで跳び込むだけで、強力な対空技を持たないキャラはタジタジ

大外回し蹴り

横方向へ相手を大きく吹き飛ばす。座高の低いキャラにしゃがまれると当たらない。

鉈落とし蹴り

ガードされてもケン有利。相手を画面端に追い込んだとき、足払い波動拳の代わりに。

稲妻かかと割り

それぞれの足技から、ボタンを押し続けるとこの技に。中段攻撃なので有効に使おう

鎌払い蹴り

3つの足技の中では最もリーチがある。スキが大きいので密着状態では使わないこと。

EXキャラ解説

ケンのEXキャラは、[illegible]『ストII』時代に使えたキック系の必殺技が復活している。前方転身が使えない点はやや残念だが、ケンはスーパーコンボの昇龍裂破さえあれば何とか闘えるので、多彩な足技を楽しんでみたい人にはオススメだ。それでは、EXキャラ専用の必殺技を紹介しよう。

鉈落とし蹴りは、ガードされてもこちらが有利。足払い波動拳の感覚で使っていこう。

大外回し蹴りは、当てると相手を吹き飛ばす。壁際に追い込みたいときに使おう。

鎌払い蹴りは、密着状態だと2ヒットする。ややリーチの長い回し蹴り。コマンドの関係上、大外回し蹴りが暴発しやすい点に注意。

ゲー事典
リュウ：ノーマルリュウは、カプコングルーヴで2人目以降に配置するのがオススメ。殺意の波動に目覚めたリュウは攻撃力が高いぶんゲージ効率が悪いので、SNKグルーヴもアリだ。
ケン(EXキャラ)：鉈落とし蹴りなどから稲妻かかと割りへの派生は、割り込まれにくいうえに、ガードさせれば相手の体力を削れる。削り狙いで使っていくのもいいかも。

この技の少なさは……。
春麗 CHUN-LI

春麗のEXキャラは初代『ストⅡ』風？ 歩き千裂脚なんて『スパⅡX』っぽいテクも。

Text：藤沢 [illegible]

EX 春麗

必殺技	
百裂脚	Ⓚ連打
スピニングバードキック	↓タメ↑+Ⓚ（空中可）
スーパーコンボ（超必殺技）	
千裂脚	←タメ→←→+Ⓚ
スピニングホーネットキック	↙タメ↘↙↗+Ⓚ
特殊入力技	
→+弱Ⓚ／→+強Ⓚ／空中で↓+強Ⓚ	

EXキャラ解説

ノーマルキャラとの通常技と必殺技の違いを紹介していこう。まず通常技では、遠距離立ち強Ⓚと垂直ジャンプ強Ⓚが変わっている。遠距離立ち強Ⓚは斜め上を蹴り上げる技になっており、中距離では信頼性の高い対空技になる。垂直ジャンプ強Ⓚは、『ストⅡ』時代からの春麗使いなら涙モノの、宙返りしながらのキックになっている。横方向への判定が強いので、空対空のけん制技として優秀だ。

必殺技では、気功拳と天昇脚、気功掌、覇山天昇脚がなくなっている。スピニングバードキックは性能が大幅に変わり、下降中にも攻撃判定がある。出始めに無敵時間もあり、上昇中に攻撃判定があるので一応対空に使える。また、空中でも出すことができ、緩やかな弧を描きながら上昇→下降する。↓タメ↑+遅めにⓀと入力すれば、地上から空中スピニングバードキックを出すことができ、これが対空技としてなかなか強力。地上版よりも出始めの攻撃判定発生が早く、同様に無敵時間もあるので、使いこなせば十分対空技として活用できるだろう。千裂脚は、性能は変わっていないのだが、なんとなつかしの「歩き千裂脚」が可能。コマンド入力後、レバーを前要素に入れっぱなしにしておけば、Ⓚを押すことでいつでも千裂脚を出すことができる。

新技のスピニングホーネットキックは、スピニングバードキックの高速版といった感じで、その場で高速回転する。Lv1から攻撃判定発生直後まで無敵時間があるので、起き上がり時のリバーサル技として信頼できる。

空中スピニングバードキックが対空技に。引きつけすぎないのがポイントだ。

EXキャラでの戦術

ノーマルキャラでけん制技として重宝する遠距離立ち強Ⓚがないので、遠距離立ち強Ⓟがメインのけん制技になる。→+強Ⓚ、しゃがみ強Ⓚと使いわけていこう。これらの技でけん制しながら、回り込みや跳び込みで接近していく。跳び込みにはジャンプ弱Ⓚが強力で、ジャンプと同時に出しても着地するまで攻撃判定が持続する。めくりも狙えるので、高めの打点から出しっぱなしで跳び込み、近距離立ち強Ⓟ→百裂脚へ繋ぐといい。立ち弱Ⓟがしゃがみ状態にスカらないキャラが相手なら、ジャンプ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟと繋ぎ、ヒット時は立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→千裂脚を、ガード時は立ち弱Ⓟから投げたり、少し歩いて立ち弱Ⓟ×α→投げ／しゃがみ強Ⓚと固めていくといい（いわゆるピンタ固め）。通常技での対空は、中距離では遠距離立ち強Ⓟと遠距離立ち強Ⓚ、近距離なら近距離立ち強Ⓚが有効。立ち弱Ⓟも相手の技次第で対空になる。

跳び込みからや、起き攻め時などに立ち弱Ⓟをガードさせたら……

カツカツとピンタで固めていく。→+弱Ⓟ+強Ⓟと入力すれば、投げとピンタの自動二択になる。

トータルワイプアウトの恐怖！
ガイル GUILE

勝率が安定するカプコングルーヴもいいが、SNKグルーヴにはある強力な戦法が……。

Text：[illegible]

EX ガイル

必殺技	
ソニックブーム	←タメ→+Ⓟ
サマーソルトキック	↓タメ↑+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
サマーソルトストライク	↙タメ↘↙↗+Ⓚ
特殊入力技	
←+強Ⓟ／←+強Ⓚ／相手の近くで→+強Ⓚ	

イケてる？ SNKグルーヴ

Lv1から出始めに無敵時間があり、ガードされても反撃を受けない（五分）という、超強力スーパーコンボのトータルワイプアウト。巷では、常にこの技を使えるようにするため、ガイルを使うときはカプコングルーヴを選ぶのがセオリーとされているようだが、あえてSNKグルーヴを選択することで、身の毛もよだつラッシュを仕掛けることができる。

そのラッシュは実に簡単で、ガイルの体力が赤く点滅したら、回り込みからトータルワイプアウトを狙うだけ。この技は、暗転してからのガードが間に合わない（たとえLv1でもOK）ため、相手の背後に回り込んで出せば命中率は高い。もしガードされても、投げとトータルワイプアウトで再び選択を迫れる（昇龍拳系には注意が必要だが）ので、アドバンテージを失うこともない。ぜひ一度試してみよう。

さて、お次は対空技のネタをひとつ。ガイルはサマーソルトの溜めがないとき、ジャンプ強Ⓚなどをかすらせるように跳び込まれると対空技に困るが、こんなときは垂直ジャンプ強Ⓟが使える。相手の足を狙うように出してみよう。

相手の背後に回り込んでトータルワイプアウト。ガードされてもまったくスキがないので

再びトータルワイプアウト。当たったらサマーソルトストライクにつなぐことも忘れずに

サガットのジャンプ強Ⓚすら落とせる垂直ジャンプ強Ⓟ。遠距離の対空に重宝するぞ。

EXキャラ解説

ガイルのEXキャラは、懐かしの『スパⅡX』に近いキャラ性能を持っている。変更点を順に挙げていこう。

まず、通常技には、←or↓+強Ⓟと、←or→+強Ⓚ（相手と近距離時のみ）が加わった。前者はしゃがみ弱Ⓟ、立ち弱Ⓚなどから目押しでつながり、キャンセルも可能なので、画面端でしゃがみ弱Ⓟ→←+強Ⓟ→キャンセルソニック→←+強Ⓟなどのコンボも可能だ。これに対して後者は、相手の足払いをかわしつつ攻撃できる逆立ち蹴り。ただし、EXキャラはこの2つを手に入れた代わりに、←or→+弱Ⓚ（ソバット）が使えなくなっている。後退しながら攻撃できる貴重な技だっただけに、この変更点は微妙なところだ。

また、必殺技に変更点はないが、スーパーコンボはサマーソルトストライクのみ。本作におけるガイルの生命線とも言えるトータルワイプアウトがないのは、かなりの痛手と言わざるを得ない。

EXキャラは目押しコンボが少し強くなっている。しゃがみ弱Ⓟなどが当たったら……

←+強Ⓟにつなぎ、キャンセルしてソニック。連続技だけでなく、固めにも使えるぞ。

ゲー事典
春麗：ダッシュでダウン中の相手を飛び越えられるので、しゃがみ強Ⓚ→ダッシュ→しゃがみ強Ⓚ→Lv3気功掌or天昇脚（どちらもノーキャンセル）という起き攻めが有効。
ガイル：ノーマルキャラはトータルワイプアウト（Lv1）→サマーソルトストライク（Lv1）が当たったあと、画面端ならさらにサマーソルトストライク（1ヒットのみ）で追い打ち可能。

とにかく投げろ！ ZANGIEF ザンギエフ

回り込みスクリューが強いのは間違いないけれど、それ以外のテクニックも研究してみよう。
Text: RED

EX ザンギエフ

必殺技	
ダブルラリアット	弱Ⓟ+強Ⓟ
ハイスピードダブルラリアット	弱Ⓚ+強Ⓚ
スクリューパイルドライバー	1回転+Ⓟ（相手の近くで）
スーパーコンボ（超必殺技）	
ファイナルアトミックバスター	2回転+Ⓟ（相手の近くで）
特殊入力技	
前方 or 後方ジャンプ中 ↙ or ↓ or ↘+強Ⓟ	
垂直ジャンプ中 ↘ or ↓ or ↙+強Ⓟ	
ジャンプ中 ↙ or ↓ or ↘+弱Ⓚ	

EXキャラ解説

通常技では、垂直ジャンプ中レバー上要素+強Ⓟの追加に注目。気絶値が非常に高く、一撃で気絶させられる場合もある。立ち強Ⓟには近距離版がつき、キャンセルも可能。ジャンプ弱Ⓚはリーチが長く、攻撃判定が出っぱなしのタイプに変更されている。

必殺技では、バニシングフラット、アトミックスープレックス（フライングパワーボム）がなくなり、クイックダブルラリアットがハイスピードダブルラリアットに変更された。

スーパーコンボのエリアルロシアンスラムもなくなっている（これは痛い）。

先読み対空や、投げをジャンプで回避しようとするところを狙ってみよう。

投げ技を決めろ！

本作では、回り込みからのコマンド投げが有効な攻め手となるわけだが、やみくもに回り込みを仕掛けても、慣れている相手には簡単に止められてしまうだろう。地上戦の流れの中で相手のけん制技を誘い、そこに回り込みを合わせ、技のスキにコマンド投げを決めるのが理想だ。

この地上戦で重要なのが、しゃがみ強Ⓟ。しゃがみ強Ⓚと発生は同じだが、ややリーチが長く、攻撃判定の持続も長いのがポイント。先端がぎりぎりヒットするような間合いで使うと有効だ。

そして、このしゃがみ強Ⓟをガードさせた後が重要。ここで相手が大振りな技を返してくるようなら回り込みからの投げが決まるし、あまり手を出してこないようなら、さらにしゃがみ強Ⓟを出せる。しゃがみ強Ⓟは、ガードさせるだけでも、ゲージ溜め、ガードクラッシュのプレッシャーという点で意味がある。

ちなみに、回り込みからの投げは、基本的にスクリューを使っていくのがいいだろう。アトミックスープレックスは発生が少し遅いし、ファイナルアトミックバスターはあっさり跳ばれてゲージの無駄、ということになりかねない。

今作のエリアルロシアンスラムはかなり強いので、跳ばれるかもしれない場面でむやみにファイナルアトミックバスターを狙うのは考えもの。エリアルロシアンスラムは、引き付ければLv1でも無敵対空として機能するので、跳び込みを確認して狙おう。

こんな感じで、先端を当てるような位置でしゃがみ強Ⓟを振り回す。

しゃがみ強Ⓟの戻りに相手が技を出してきたら、回り込みスクリューでいただき。

エリアルロシアンスラムは、ダウンさせられた際のリバーサル技としても有効。

相手が跳び込んできたら、引き付ければLv1でも[illegible]める。意外と狙い目だ。

"強敵"と書いて"回り込み"と読む！ DHALSIM ダルシム

レシオ1以上の働きをすると評判のダルシム。今回は苦手な要素を中心に構成。
Text: G-LAN

EX ダルシム

必殺技	
ヨガファイア	↓↘→+Ⓟ
ヨガフレイム	←↙↓↘→+Ⓟ
ヨガブラスト	←↙↓↘→+Ⓚ
ヨガテレポート	→↓↘（←↓↙）+ⓅⓅ（ⓀⓀ）
スーパーコンボ（超必殺技）	
ヨガテンペスト	←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓟ
特殊入力技	
→+強Ⓟ／→+強Ⓚ／ジャンプ中↓+強Ⓟ／ジャンプ中↓+弱Ⓚ／ジャンプ中↓+強Ⓚ	

対空防御と回り込み対策

遠距離戦が得意なダルシムにとって重要なのは、相手に近づかれたときにいかに間合いを離すかだ。そのためにまず対空技を理解しておきたい。対空技として信頼できるのは→+弱Ⓟと→+強Ⓚ。

→+弱Ⓟは頭上から手元にかけて、→+強Ⓚはそれより遠い間合いで先端を当てるように出そう。→+弱Ⓟに関しては、相打ち覚悟でできるだけ引きつけたほうが、一方的に負けることは少ない。

→+強Ⓟも対空になるが、適正間合いは→+弱Ⓟとほぼ同じ。頭上にかぶせるような攻撃に対して弱いので、出っぱなしの弱攻撃に対しては使用を控えた方がいいだろう。

跳び込みが予測できたときはヨガボルケイノが確実。反応が遅れるとLv1は潰されるので、できればLv2以上を豪勢に使いたい。

前述の弱攻撃などに対しては、ただのバックジャンプというのも悪くない選択。ドリルという選択肢があるため、相手も攻めあぐねるはずだ。

最後に回り込み。ジャンプの早いキャラにまとわりつかれたら、素直に回り込みを使用して仕切り直そう。

ジャンプ以外の接近手段となるのもまた回り込み。今度は使われた場合の対処。ヨガファイアはもちろん、ズーム技に合わせられると戻りに反撃を受けてしまう。相手の回り込みで懐に入られる間合いでは、基本的に手足を伸ばさないようにしよう。先読みで出すならばヨガフレイム、ヨガストリーム。反応して返すときは比較的持続の長い立ち強Ⓟや→+強Ⓟ、→+強Ⓚがいい。後者2つはスーパーコンボにつなげればなおよし。

このような間合いでの回り込みを返そうとすると、意図せずズーム技が出やすい。注意。

EXダルシムはⓅ投げのあとヨガインフェルノで空中の相手を拾うことが可能。

Lv2以上なら確実。補正もあまりかからないので、思い切ってゲージを放出しよう。

EXキャラの特徴

ダルシムのEXキャラは、近距離、遠距離で通常技が違う。急角度のドリルキック（ジャンプ中↓+強Ⓚ）やけん制とジャンプ防止に使える早い立ち強Ⓚ（かつての中Ⓚ）などが加わっているが、近距離立ち強Ⓟが頭突き、近距離立ち強Ⓚが膝蹴りになっており、対空技に乏しいのが悩みの種。近距離立ち弱Ⓟ（ノーマルダルシムの立ち弱Ⓟ）以外に、バックジャンプ強Ⓟなども使っていく必要がある。

スーパーコンボはヨガテンペストが復活。ヨガフレイムの強化版で、ヨガストリームとヨガボルケイノを兼ねた性能を持っている。Lv2以上なら対空に使え、地上、空中とも連続技に組み込める。特筆すべきはⓅ投げからつなげられること。ノーマルダルシムは画面端限定かつLv3のヨガボルケイノのみ追い打ち可能だが、EXキャラなら画面中央でLv1の追撃が可能である。タイミングはシビアだが、Lv2以上なら十分狙えるぞ。

ゲー事典
ダルシム：ヨガテレポートの出現位置は「→↓↘+ⓅⓅ=少し前方」、「→↓↘+ⓀⓀ=かなり前方」、「←↓↙+ⓅⓅ=少し後方」、「←↓↙+ⓀⓀ=かなり後方」となっている（1P時）。
ザンギエフ：Lv1エリアルロシアンスラムの無敵は短い。普通の対空として狙う場合は、Lv2以上を使ったほうがいいだろう。また、上昇系必殺技ガード時の反撃技としても狙おう。

めっ、目の前に手がぁ！
E.HONDA

懐かしの移動張り手がエキストラに復活！　強いかどうかは別にして、嫌らしさは倍増だ。

Text: MVP

EX E.本田

必殺技	
百裂張り手	Ⓟ連打
スーパー頭突き	←タメ→+Ⓟ
スーパー百貫落とし	↓タメ↑+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
鬼無双	←タメ→←→+Ⓟ
特殊入力技	
→ or ←+強Ⓟ／↖+強Ⓟ／↖+強Ⓚ	
← or →+強Ⓚ／ジャンプ中↓+強Ⓚ	

やはり頼りは回り込み

本田は中間距離が結構苦手。相手が小技を連打していると、こちらの→+強Ⓚをはじめとするほとんどの通常技、メインとなる強スーパー頭突きが、ことごとく潰されてしまうからだ。たかが小技のダメージとも思えるが、カウンターヒットで結構馬鹿にならないダメージになっているので注意！　塵も積もれば……なので、無駄に暴れることのないようにしよう。

では打開策を見てみよう。それは、少し接近してのしゃがみ強Ⓚ。しゃがみ強Ⓚは比較的潰されにくく、なおかつヒット時は起き攻めにいけるのが強み。ただ、少しリーチ的に問題があるので、これだけではなくて回り込みも併用していくのがポイントとなる。これは、本田がしゃがみ強Ⓚの間合いに接近すると、牽制技で攻撃しようとする相手の心理をしっかり読んで、その牽制技に合わせるように回り込みを使う、といった形が理想だ。もしここで相手が牽制技を出さなかった場合は回り込みのスキを付かれることになるが、さいわい、本田の回り込み性能は非常に良好なので、あまりスキを気にする必要はない。回り込みから大銀杏投げを狙うくらいの図々しさでいこう。

なお、しゃがみ強Ⓟはそのリーチに目が向くが、結構スキが大きいので多用は禁物。回り込みを併用したしゃがみ強Ⓚを重視するほうが結果的に効率がいいし、相手へのプレッシャーにもなるぞ。

相手の立ち弱攻撃に無効化されやすい本田の各種攻撃。カウンターヒットで結構痛い。

そういうときは、しゃがみ強Ⓚと回り込みが頼りになる。相手の牽制技を先読みしよう。

EXキャラ解説

本田のEXキャラは、投げ系の必殺技がなくなった代わりに、百裂張り手中の前後移動が可能になったり、従来の通常技がレバー入れ技でほとんど復活している。

百裂張り手自体のダメージはあまり大したものではないが、弱Ⓟを出しながら接近し、ときには弱百裂張り手を出しながら接近、というランダム百裂張り手を戦法に組み込みやすくなっている。弱百裂張り手を出したり出さなかったりしながら、相手に百裂張り手の壁を意識させられると、前後移動の重要性が増すぞ。

百裂の前後移動は、懐かしの牽制行動をやりやすくする。出すか否かの塩加減が重要。

レバー入れ技はおもに今までの中攻撃が復活するかたちになっている。注目したいのは→+強Ⓟ。判定が強いため、接近戦で歩きながら出して押していくのに役立つぞ。また、↖+強Ⓚは四股蹴りと呼ばれる2段攻撃。スーパーコンボでキャンセル可能なので、ヒット確認の連続技に重宝する。

ただし、そのかわりにしゃがみ強Ⓚは↓ or ↘でないと出ないので注意！　とくに、めくりジャンプ↓+強Ⓚからのつなぎは、真下入力を心がけるようにしたい。

上位キャラを喰え！
ブランカ BLANKA

ローリングアタックによるダメージが重要だが、……攻撃可能なキャラには要注意！

Text: RED

EX ブランカ

必殺技	
エレクトリックサンダー	Ⓟ連打
ローリングアタック	←タメ→+Ⓟ
サプライズフォワード	→+ⓀⓀ
サプライズバック	←+ⓀⓀ
スーパーコンボ（超必殺技）	
グランドシェイブローリング	←タメ→←→+Ⓟ（タメ可）
特殊入力技	
→+強Ⓟ／↘+強Ⓟ／↖+強Ⓚ	

EXキャラ解説

通常技には変更がなく、必殺技はバックステップローリング、バーチカルローリングがなくなっている。

スーパーコンボはグランドシェイブローリングのみで、ノーマルキャラのスーパーコンボに比べると、非常に使い勝手が悪い。実戦ではLv2以上で対空、起き上がり時のリバーサルに使うか、削り殺し用くらいしか使い道がない。一応、密着の↖+強Ⓚなどから連続技にはなるが

噛みつきからの追い打ちもできなくなり、イマイチ感ただようEXキャラ

グランドシェイブローリングはLv2以上で対空がマシな使い道か

相手が「動いたら当たる」ような間合いで↖+強Ⓚを出すのがポイント。

↖+強Ⓚがヒットしたら、決め打ちの強ローリングがコンボに。重要なダメージ源だ。

立ち回りと注意点

地上戦でメインとなるのは↖+強Ⓚ、しゃがみ強Ⓟ、↖+強Ⓟ、しゃがみ強Ⓚ、といったところ。ここで注意したいのは↖+強Ⓟで、スキが大きいため近距離でガードされると非常に危険。先端ぎりぎりが届く間合いから使うようにしよう。やや近い間合いでダウンを奪える下段技としてなら、しゃがみ強Ⓚのほうが安全。

また、しゃがみ弱Ⓚ等の連打で↖+強Ⓟを止めてくるキャラもいるが、しゃがみ強Ⓟなら打ち勝てる場合が多いことも覚えておこう。

↖+強Ⓚを使うときは、連続技狙いで強ローリングアタック（以下ローリング）まで決め打ちで入力するのが強力だ。相手が動いたら↖+強Ⓚが届く間合いで、強ローリングを仕込んだ↖+強Ⓚを振り回すのだ。溜めが必要なため、ややディフェンシブな動きになってしまうが、有効な場面は少なくない。

対空は立ち強Ⓟが基本だが、溜めができている場合は強バーチカルローリングも強い。早めに出して、相手が技を出す前の高い位置で撃墜するのだ。ただし、攻撃判定が出っぱなしの弱攻撃による跳び込みには、ほぼ負けるので注意。状況によっては、ジャンプ強Ⓚ等による空対空迎撃も使っていくことが必要だ。

こちらから跳び込む場合、正面からならジャンプ強Ⓚが強く、ジャンプ弱Ⓚならめくりが狙える。ジャンプ弱Ⓚのめくりからは、しゃがみ弱Ⓚ×2→↖+強Ⓚとつなげば、ローリングの溜めが間に合う。

対空の基本は立ち強Ⓟ。持続の長い弱攻撃の跳び込みもなんとか返せる。

強バーチカルローリングも使える。素早く反応して、相手が技を出す前に撃墜しよう。

ゲー事典
E.本田：もう知っている人も多いかと思うが、垂直ジャンプ強Ⓟ中～後は左右に若干移動できる。これを使えば、苦手な弱波動拳も、すんなりかわせるぞ。
ブランカ：画面端でⓅ投げ→Lv1シャウトオブアースからさらにLv1シャウトオブアースで拾うことが可能。SNKグルーヴで体力ゲージ点滅時に狙ってみる？

EXキャラもゴリ押し系
M.BISON M.バイソン

バッファローヘッドバットがなくなるが、ダッシュストレートが強化されるのはデカイ！

Text: 藤沢 [illegible]

EX M.バイソン

必殺技	
ダッシュストレート	←タメ→+Ⓟ
ダッシュアッパー	←タメ→+Ⓚ
ターンパンチ	ⓅorⓀタメて離す
スーパーコンボ（超必殺技）	
クレイジーバッファロー	←タメ→←→+Ⓟ（入力後Ⓚボタンで技が変化）
特殊入力技	
↘+強Ⓟ／↘+強Ⓚ	

EXキャラ解説

ノーマルキャラとの違いは、まず通常技ではしゃがみ弱Ⓚと垂直ジャンプ強Ⓟのモーションが変わっており、↘+強Ⓟにキャンセルがかからなくなっている点。次に必殺技では、ダッシュグランドストレートとアッパー、バッファローヘッドバット、ギガトンブローがなくなっている点だ。

性能の変化した必殺技はダッシュストレート／アッパーとターンパンチで、ダッシュストレートは全キャラに対ししゃがまれてもスカらない。ダッシュアッパーはヒット時に大きく有利な状態になり、ダルシムなど一部のキャラにしゃがみ強Ⓟや↘+強Ⓟが目押しで連続技になる。なおターンパンチは出始めが全身無敵になっている。また、Ⓚ投げが掴み技になり、レバガチャでヒット数が増加し、相手に最速で回復されてもⓅ投げとほぼ同等のダメージになる。相手の回復が遅ければⓅ投げ以上のダメージが狙える。

EXキャラでの戦術

基本戦術はノーマルキャラと同様、遠距離立ち強Ⓟ／強Ⓚでけん制しつつ、ダッシュストレートで接近していくというもの。ダッシュストレートが全キャラに対してしゃがみ状態にスカらないので、ノーマルキャラよりもガンガン固めていける。回り込みや弱攻撃連打での牽制に注意しながら、体力を削り取っていこう。対空技には、中距離では強ダッシュアッパーを使い、近距離では弱ダッシュアッパーかしゃがみ強Ⓟを使う。連続技はしゃがみ弱Ⓚ×2～3→ダッシュアッパー→しゃがみ強Ⓟ／↘+強Ⓟが高威力だ。

ダッシュアッパーのヒット後は目押しで↘+強Ⓟなどが繋がる。

弱足連打への対抗手段

リュウやケン、ユリなどにしゃがみ弱Ⓚの連打でいわゆる「バリアー」を張られると、ダッシュストレート、ダッシュグランドストレートのどちらも簡単に止められてしまう。このバリアーへ対抗するには遠距離立ち強Ⓟかしゃがみ強Ⓚが有効。遠距離立ち強Ⓟはパンチの先端ではなく、腕の真ん中あたりをヒットさせるように出すといい。先端には低い位置に攻撃判定がないのだが、腕のあたりなら攻撃判定があるので足払いをつぶせるのだ。ただし、ユリなど遠距離立ち強Ⓟがしゃがみ状態にスカるキャラが相手だと、そもそもヒットしないので当然足払いをつぶせない。そこで有効なのがしゃがみ強Ⓚで、ほとんどの場合は相打ちになってしまうが、与えるダメージはこちらのほうが高く、ダウンも奪える。その他、リョウのしゃがみ強Ⓟ連打といった「打点高めもカバーするバリアー」には、戻り際に遠距離立ち強Ⓟを狙うといい。

しゃがみ弱Ⓚの1発ぐらい痛くないので、しゃがみ強Ⓚで相打ちを取るのがベター。

ダウンを奪えるのも大きなポイント。攻めに転じて、起き攻めを制したい。

連続技の安定度が難点か？
BALROG バルログ

素早いジャンプだけでは勝ち抜けない。細かい技を煮詰めて、スキのない強さを目指そう。

Text: 善之字元帥

EX バルログ

必殺技	
ローリングクリスタルフラッシュ	←タメ→+Ⓟ
スカイハイクロー	↓タメ↑+Ⓟ
フライングバルセロナアタック	↓タメ↑+Ⓚ（[illegible]）Ⓟ
イズナドロップ	↓タメ↑+Ⓚ（[illegible]）↓以外+Ⓟ（相手の近くで）
スカーレットテラー	↙タメ→+Ⓚ
バックスラッシュ	弱Ⓟ+強Ⓟ
ショートバックスラッシュ	弱Ⓚ+強Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗+Ⓚ（壁でジャンプ後）↓以外+Ⓟ（相手の近くで）
特殊入力技	
ジャンプ中↓+弱Ⓚ／↘+強Ⓚ／[illegible]	

新戦法いろいろ

今回まず最初に紹介するのは、密かに高性能な立ち強Ⓚ。この技はジャンプしながら攻撃するという性質上、相手の投げや足払いをかわしつつ攻撃できる。仮に出始めに技をくらったとしても、空中判定なのでそれほど痛手にはならないはず。ジャンプ攻撃をガードさせた後、相手に投げを意識させつつ使ってみては？

次に紹介するのは、ローリングクリスタルフラッシュ（以下RCF）からの連続技。RCFの最後の1発を当てた後は、バルログのほうがかなり先に動けるため、しゃがみ強Ⓟやレッドインパクトが連続技として成立する。ただし、これにはRCFの後「相手の間合いが近い場合」という条件がつく。この条件は意外に厳しく、弱のRCFが全段ヒットした後などは必ず間合いが離れてしまう。現在、最もつなぎやすいパターンは、ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→キャンセル強・RCFという連続技の後だが、これも微妙な間合いの差で途中からガードされやすい。レッドインパクトまで入れれば強烈なだけに、なるべくヒット確認しつつ狙えるようにしておきたい。

足払いをかわしつつ攻撃できる立ち強Ⓚ。リュウ・ケンタイプにはかなり効果がある。

ローリングクリスタルフラッシュの最後の1発が入ったとき、間合いが近ければ……

しゃがみ強Ⓟやレッドインパクトが連続技に。チャンスがあったら逃さず決めたい。

EXキャラ解説

スカーレットミラージュもレッドインパクトもないバルログのEXキャラ。その唯一にして最大のメリットは、相手をつかまない限り、ローリングイズナドロップでゲージを消費しない点だ。これは、ゲージがあるときのフライングバルセロナアタックはすべてローリングイズナドロップのコマンドで出し、つかんだときだけゲージを消費、といった戦法が有効となることを意味する。当然、グルーヴもカプコンのほうが効率的だ。

しかしこの戦法は、バルログが壁に向かって跳んだとき、相手に回り込みを使われるとかなり厳しくなる。一応、回り込み中の相手をローリングイズナドロップで投げることも可能だが、つかむタイミングはシビアだし、何より投げ失敗時のフライングバルセロナアタックが決して当たらないのは厳しい。回り込みを多用してくる相手には、三角跳びをフェイントにするなどの工夫が必要だ。

EXキャラは、相手に接触するまでスーパーコンボかどうか判別不能なのが強みだ。

そしてつかんだ瞬間に画面が暗転。レベルは跳ぶときすでに決定されていることに注意。

ゲー事典
M.バイソン：弱足連打への対抗の補足。相手も適当に連打しているわけではないので、連打を止めてこちらのしゃがみ強Ⓚの戻り際を狙われることも多い。セメント勝負が熱いッ!!
バルログ：本文中で触れたローリングクリスタルフラッシュからの連続技は、弱からだとレッドインパクトの溜めが完成しない。この場合はしゃがみ強Ⓟでガマンしよう。

攻め急ぎは禁物

サガット SAGAT

[派]手さはないが、安定感はピカイチ。縦と横から[じ]わじわ相手を抑え込んでいこう。

Text: C-LAN

EX サガット

必殺技	
タイガーショット	↓↘→+Ⓟ
グランドタイガーショット	↓↘→+Ⓚ
タイガークラッシュ	↓↘→↙+Ⓚ
タイガーアッパーカット	→↓↘+Ⓟ
スーパーコンボ(超必殺技)	
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓟ
グランドタイガーキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓚ
特殊入力技	
なし	

牽制主体の対応型キャラ

立ち弱Ⓚと立ち強Ⓚでのけん制を主体とし、相手の跳び込みをきっちりタイガーアッパーカットで落としていく、というのがサガットの基本スタイル。特に立ち強Ⓚはリーチが長く、遠距離での回り込み対策としてもいい技だ。

タイガーアッパーカットは、下方向に強い弱攻撃で跳ばれるとコマンド入力中に当たってしまうことがあるため、できればしゃがみ状態から入力するクセをつけておきたい。相手が技を出さなければタイガーアッパーカットが空振りしそうな間合いでは、昇り強Ⓚや早めのタイガークラッシュ、立ち強Ⓟがいい。

ジャンプ攻撃を仕掛けるときは、弱Ⓚと強Ⓚを使い分ける。弱Ⓚはめくりを狙って至近距離から、強Ⓚは足先を当てるように跳び込もう。

めくり弱Ⓚからは、立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚと目押しでつないでみよう。めくりがヒットしていれば連続になり、立ち弱Ⓚの2発目をスーパーキャンセルしてタイガージェノサイドへ。ヒット確認も容易なオススメコンボだ。ただし立ち弱Ⓟはしゃがまれると半分近くのキャラに当たらない。これを逆手に取り、めくり弱Ⓚがガードされたら、立ち弱Ⓟ(空振り)→投げが奇襲効果が高く有効だ。

遠距離立ち強Ⓚはリーチが非常に長い。出も早いので中距離での牽制に有効。

立ち弱Ⓟがしゃがんでいても当たるのは16キャラ(詳しくはゲー事典を参照)

EXキャラの特徴

ノーマルサガットとサガットのEXキャラとの違いは、必殺技のタイガークラッシュのコマンドと、スーパーコンボ、↘+強Ⓚがないことだ。

EXサガットのタイガーキャノン、グランドタイガーキャノンは、それぞれタイガーショット、グランドタイガーショットの強化版である。Lv2以上であれば、多少間合いが離れていても暗転後のガードは間に合わないが、いきなり撃ったところで大した効果は得られないだろう。

この2つのスーパーコンボの大きな特徴は、しゃがみ強Ⓟからキャンセルすれば、間合いによらず連続ヒットする(連続ガードになる)点だ。Lv1でもこれは該当するので、ゲージに余裕があるならば、牽制を兼ねたしゃがみ強Ⓟにはスーパーキャンセルをかけてグランドタイガーキャノンにつなげよう。確定状況じゃなくてもどんどん出していけるため、SNKグルーヴとの相性も良好だ。

しゃがみ強[illegible]ンドタイガーキャノンはしゃがみ強Ⓟが先端ヒットであっても……

連続ヒット[illegible]これはEXならではだ。[illegible]ならSNKグルーヴも十分[illegible]だろう。

しゃがみ中Ⓚ所望!!

ベガ VEGA

EXキャラは必殺技がシェイプアップされ、より『スパⅡX』のベガに近い姿になっているぞ。

Text: 若人

EX ベガ

必殺技	
サイコクラッシャーアタック	←タメ→+Ⓟ
ダブルニープレス	←タメ→+Ⓚ
ヘッドプレス	↓タメ↑+Ⓚ
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後Ⓟ
デビルリバース	↓タメ↑+Ⓟ(ジャンプ後)Ⓟ
スーパーコンボ(超必殺技)	
ニープレスナイトメア	←タメ→←→+Ⓚ
特殊入力技	
前方 or 後方ジャンプ強Ⓟ中	ジャンプ強Ⓟ

EXキャラ解説

ベガのEXキャラは、ハートブレイクディスピアーやサイコバニッシュ、サイコインパクトといった本作独自の必殺技がなくなり、懐かしい技が復活している。まずは各種EX限定技を解説していこう。

まずは前方or後方ジャンプ強Ⓟ→強Ⓟから。『スパⅡX』時代に見られたものと基本的には同じ。空中で1発目が当たれば、続けて2発目もヒットする。ただし、先の時代では1発止めから再度1発目〜2発目と拾うことも可能だったが、それはできない。空対空を兼ねた跳び込み手段として使っていくといいだろう。ちなみに、空中で2発目を当てたあとにタメが間に合えば、カス当たりとなるものの、ニープレスナイトメアで拾える。

続いてサイコクラッシャーアタック。お馴染みの突進技。ヒット時は1ヒットだけだが、ガードさせると3回分ケズることができる。弱攻撃キャンセルから連続技にできるので、連続技にも使用可能だ。弱と強の違いは突進距離。強は画面端に到達するまで突き進む。ただし、先程の3回目の攻撃判定をガードさせた場合は、その時点で突進しなくなる。気になる技のスキだが、実はかなり大きい。弱の先端をガードさせるか、画面中央で強を使用して相手を突き抜ければ、反撃を受けにくいが……。

最後はデビルリバース。サマーソルトスカルダイバーの別バージョン。ヒット時はダウンを奪うことができ、先の技よりも攻撃判定が低い位置まであるので、しゃがみ状態の相手にも当てられるという利点がある。ちなみに、ヘッドプレスからの追加は変わらない。

2ヒットする前方or後方ジャンプ強Ⓟ→強Ⓟ。空対空として使っていきたい。

戦術面は?

ジャンプ強Ⓟ以外に通常技の違いはないので、立ち合いではEXキャラ専用の戦術というものはない。遠距離立ち強Ⓚをメインにけん制していき、対空には遠距離立ち強Ⓟを備えて立ち回っていく。また、めくり狙いのジャンプ弱Ⓚで跳び込み、連続技を狙う。

なお、画面端ならサイコクラッシャーアタックを用いることで、ちょっと嫌らしい攻めを展開できる。画面端に相手を追い詰めて強サイコクラッシャーアタックをガードさせると、すぐに突進が止まるので、素早く投げに移行できるのだ。もちろん、理論上反撃は受けてしまうが、狙う相手はサイコクラッシャーアタックに意識がいくので、ガードに集中しているはず。こうなれば、小技からの当て投げが高確立で決まるはずだ。投げはサイコクラッシャーアタック後なら発生が早いⓅ投げ。当て投げは、投げ抜けされにくいⓀ投げといった具合に使い分けていくといいぞ。

画面端で強サイコクラッシャーアタックをガードさせると、突進がすぐに止まる。

ここからの投げは有効な連係だ。免疫のない相手ならまず決まる。サイコ投げ万歳!?

ゲー事典

サガット:立ち弱Ⓟがしゃがみに当たるキャラ……春麗、E.本田、ザンギエフ、ガイル、ダルシム、ブランカ、M.バイソン、サガット、ベガ、紅丸、京、テリー、ライデン、山崎、ルガール、ギース

ベガ:実用度はかなり低いが、Ⓚ投げのあとは逆入力のニープレスナイトメア(Lv1のみ)で追撃が可能。また、しゃがみ強Ⓚの持続を起き上がりに重ねても追撃できるぞ。

近づいたら逃がさないよ！

SAKURA KASUGANO 春日野 さくら

必殺技が大きく変化するので、闘い方も変化するEXさくら。飛ぶ波動拳を使いすぎないように注意。

Text: ももやん

EX 春日野 さくら

必殺技	
波動拳	↓↘→+Ⓟ（Ⓟボタン後Ⓟボタン連打）
咲桜拳	→↓↘+Ⓟ
春風脚	↓↙←+Ⓚ（空中可）
スーパーコンボ（超必殺技）	
乱れ桜	↓↘→↓↘→+Ⓚ
真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
春一番	↓↙←↓↙←+Ⓚ
特殊入力技	
→+弱Ⓚ／→+強Ⓟ／ジャンプ中↙or↓or↘+強Ⓚ	

牽制が重要に

さくらは中〜近距離の闘いが中心となってくる。そこでの牽制技や連係を解説していこう。使う技を選ばないと、危険な目に遭うぞ。

中距離での牽制技は、遠距離立ち強Ⓚと→+弱Ⓚの中段攻撃。遠距離立ち強Ⓚはリーチがあるので、ジャンプ防止を兼ねた牽制技となる。攻撃判定は普通なので、慎重に使っていかないと打ち負けることも多いぞ。

→+弱Ⓚは相手の防御を崩すために使っていく。意外と攻撃発生が早く、ガードされても有利に動けるので、頻繁に使っていこう。相手のしゃがみ弱Ⓚの届かない距離で使っていかないと簡単に潰されてしまうので、間合いに注意しよう。裏の選択肢として、しゃがみ強Ⓚも交ぜていくように。

接近したらしゃがみ弱Ⓚからの連続技を狙っていく。ダメージ重視なら、しゃがみ弱Ⓚ×2↓立ち弱Ⓚ↓強紅桜拳↓ジャンプ強Ⓟ。攻めを継続させるなら、しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ弱Ⓟ↓しゃがみ強Ⓚでダウンを奪い、起き上がりに合わせて大ジャンプ強Ⓚ。すると、ちょうどめくりになるのだ。

ガードされたときは、しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ弱Ⓟ↓弱波動掌で相手を固める。波動掌はガードされても有利なので、続けて遠距離立ち強Ⓚか回り込みを狙ってみるのがいいだろう。相手がなにか動きを見せれば、さくらの攻撃に当たるというわけだ。ゲージがあれば、思い切ってLv3春一旋を狙ってみるのもアリ。

ダメージソースが乏しいので、ここ一番の連続技はミスしないように。ヒット確認が重要になってくるぞ。

意外と高性能な→+弱Ⓚ。先端を当てるような距離で出していくのが理想だ。

連係はヒット時とガード時で使い分けたい。ガード時は弱波動掌に繋ぎ、相手の自由を奪うのだ。

波動掌ガード後はこちらが有利なので、強い技を重ねていくか、回り込みを狙おう。

EXキャラの連続技は、しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚ→弱咲桜拳と繋ぎ

Lv2乱れ桜で追撃するのだ。Lv3に変えてもダメージに変化はないので、無駄遣いしないように。

EXキャラ解説

EXキャラは必殺技がすべて変化するので、闘い方も大きく変化する。波動拳は飛び、咲桜拳も跳び上がる。春風脚も空中で出せるようになるのだ。また、遠距離立ち強Ⓟがないので（近距離立ち強Ⓟとなる）、しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ弱Ⓟ↓立ち強Ⓟの連続技も簡単に狙えるようになる。

また連続技も変化し、弱咲桜拳↓Lv2乱れ桜といったことも可能。対空咲桜拳から入れることもできるぞ。

密着戦を持続させるには？

CAMMY キャミィ

小さくジャンプするダッシュを活用し、相手のガード方向を惑わす攻めをマスターしよう。

Text: 甚之宰元帥

EX キャミィ

必殺技	
キャノンスパイク	→↓↘+Ⓚ
フーリガンコンビネーション（HC）	↙↓↘→↗+Ⓟ
フェイタルレッグツイスター	HC後 敵の頭部付近orしゃがみ状態の敵近くで↑以外+Ⓟ
クロスシザーズプレッシャー	HC後 敵の胴体付近or空中の敵敵近くで↑以外+Ⓟ
レイザーエッジスライサー	HC後 追加入力なし
キャノンストライク	HC後 Ⓚ
キャノンストライク	空中で↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘+Ⓚ
リバースシャフトブレイカー	↓↙←↓↙←+Ⓚ
特殊入力技	
↘+強Ⓟ／↘+強Ⓚ	

裏回りで撹乱せよ

キャミィのダッシュはジャンプしながら前進するため、ダウン中の相手の背後に回ることができる。スパイラルアロー、キャノンスパイク、スピンドライブスマッシャーがヒットした直後は、前ダッシュ2回（スパイラルアローの近距離ヒット時は1回でもギリギリ可能）から裏に回り、起き上がりに選択を迫ろう。相手は起き上がり必殺技のコマンドが逆になるため、起き攻めの成功率も高くなるはずだ。

実戦ではスパイラルアローのヒット後が最も狙いやすい。すぐに2回ダッシュして [illegible]

相手の背後へ。タイミングを少し遅らせれば、表に落ちることも可能なので活用しよう。

EXキャラ解説

キャミィのEXキャラでの変更点はかなり衝撃的。まず、地上戦の主力兵器であったスパイラルアローがなくなり、代わりに空中版スパイラルアローともいえるキャノンストライクがついている。この技は急降下しながら蹴りを繰り出すというもので、ヒットさせればそのまま着地するが、ガードされると大きく跳ね返るため、反撃を受けてしまう。基本的には相手の目の前に落ちる距離から出し、相手が動いたときだけ当たるように使っていこう。一応、かなり低い位置で出せれば、地上技につなぐことも可能だが、こちらはあまり期待しないほうがいい。ちなみに、フーリガンコンビネーション中にⓀボタンを押しても、同様の技を出せるようになっている。

そして、もうひとつの変更点は、スーパーコンボにリバースシャフトブレイカーが追加されている点だ。こちらは、ヒット後にボタンを連打することで、攻撃力が増加する性質を持つ。対空として使う場合は、無敵時間の長いLv2以上を使っていこう。また、連続技としては、しゃがみ強Ⓚキャンセルや、キャノンスパイクの空中ヒット後（画面端限定）に狙っていける。

結局、キャミィのEXキャラで闘う場合、低空キャノンストライクが生命線となる。ギリギリ相手に当たらない間合いを体で覚え、そこからのスカし投げ、着地キャノンスパイクなどを軸に闘っていこう。おそらく、ノーマルキャラのキャミィより辛い闘いを強いられることが予想されるが、戦法はかなり「別物」なので、まったく別のキャラを遊ぶつもりで頑張ってほしい。

キャノンストライクは、相手が動いたら当たるくらいの間合いで使っていくといい。

画面端に追い込んでいる状態で、跳んできた相手をキャノンスパイクで撃墜したら

リバースシャフトブレイカーで追い打ち可能。ヒット数によってはもう一度入ることも。

ゲー事典
さくら：さくらの桜華脚はガードされると大きく跳ね返るため、使いにくい印象がある。しかし遠距離からの跳び込みで、相手の足下に着地するように使えば、奇襲攻撃として成立するぞ。
キャミィ：キャミィのダッシュの後半はジャンプ高度が高いため、庵の闇払いなど、地面を走る飛び道具を抜けることができる。まあ、それほど使うこともないだろうが……。

往年の技、ここに復活！

草薙 京 KYO KUSANAGI

必殺技が大幅に変化するEX京。闘い方もかなり変わるので、必殺技の性能をしっかり把握しよう。

Text: SHO

EX 草薙 京

必殺技	
百八式・闇払い	↓↘→+Ⓟ
百式・鬼焼き	→↓↘+Ⓟ
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+Ⓚ
百壱式・朧車	←↓↙+Ⓚ
七拾五式 改	↓↘→+Ⓚ後Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+Ⓟ（タメ可）
特殊入力技	
→+弱Ⓚ／↘+強Ⓚ／ジャンプ中↓+強Ⓟ	

EXキャラ解説

京のEXキャラは大幅に必殺技が変化するので、ほとんど別キャラとして考えていい。ノーマルキャラと同じ必殺技は鬼焼きと琴月陽のみで、残りの荒咬みからの連係技や、REDKickはなくなっている。また、超必殺技の最終決戦奥義"無式"も使えなくなっているので、注意が必要だ。

通常技や、特殊技に関しては変更はなく、八拾八式などは使っていけるので一安心。

EXキャラ最大の特徴は、飛び道具の闇払いがあること。飛び道具と組み合わせれば、鬼焼きと組み合わせれば、飛ばせて落とすといった戦法が基本になるのは必然だ。

EXキャラの変更点である飛び道具の追加は、このゲームにおいて大きな価値を持つ。

EXキャラ技解説

百八式・闇払いは地を這う炎を投げ飛ばす飛び道具系の必殺技。弱と強では移動速度が異なる。密着状態なら、しゃがみ弱Ⓚ、弱Ⓟ1発キャンセルで連続ヒット可能だ。

百壱式・朧車は連続蹴りで空中に蹴り上げる技で、弱は1発、強は3発の蹴りを繰り出す。ガードされるとスキが大きいので、牽制として使うよりも連続技専用として考えたほうがいい。しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→キャンセル弱朧車が連続ヒット。強朧車は、近距離の弱攻撃か、強攻撃1発目からしかつながらない。

七拾七式・改は連続蹴りで空中に蹴り上げる必殺技で弱と強では攻撃発生が異なる。弱は通常技から連続ヒットするが、強は通常技から連続ヒットさせることはできない。弱・強ともに追撃が可能だが、強は鬼焼きや、強朧車、Lv2以上の大蛇薙が入るのに対し、弱は画面端限定でLv2以上の大蛇薙しか入らない。

EXキャラ基本戦術

基本的なコンセプトは、「闇払いで牽制しつつ、飛んできたら鬼焼きで撃墜」。中間距離ではリーチの長い↘+強Ⓚや立ち強Ⓚのノバットで相手の体力をネチネチ削り、ジャンプを誘って鬼焼きで落とすというのが理想的展開。

ジャンプ攻撃を仕掛けるときは、めくり能力のある弱Ⓚでめくるように飛び込み、ヒットしたらしゃがみ弱Ⓟor Ⓚ→立ち強Ⓟ→キャンセル弱七拾七式・改のコンボを狙い、ガードされたときでも、しゃがみ弱→立ち強Ⓟ→キャンセル闇払いでプレッシャーをかける。闇払いをガードさせたあとは、相手のしゃがみ強Ⓚがギリギリ当たるか当たらないかの距離になるので、読み合いのポイント。ここで、相手が足払いを出してくるようであれば、その足払いに↘+強Ⓚをあわせ、跳んでくるようであれば、鬼焼きで落とすといった戦法が成り立つ。攻撃の主導権を握り、有利に展開できるように心掛けよう。

中間距離での攻防で、相手が足払いを出しやすそうな展開を作るのがポイント。

足払いをスカしたら、↘+強Ⓚを合わせる。相手を嫌がらせ、ジャンプを誘おう。

オロチの血が燃え滾る

八神 庵 IORI YAGAMI

『K.O.F.'97』で姿を見せた、ツキノヨルオロチノチニクルフイオリがEXキャラとして登場だ。

Text: 若人

EX ツキノヨルニオロチノチニクルフイオリ

必殺技	
百八式・闇払い	↓↘→+Ⓟ
百式・鬼焼き	→↓↘+Ⓟ
百弐拾七式・葵花	↓↙←+Ⓟ（3回まで連続入力可）
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
裏百式・鬼焔	↓↘→↓↘+Ⓟ
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ
特殊入力技	
→+弱Ⓚ／ジャンプ中←+弱Ⓚ	

Lv3八稚女で反撃したい技

しゃがみ強Ⓚ
△リュウ、△ケン、E.本田、バルログ、さくら、※庵、リョウ、キム、ギース、バイス、△ユリ

E.本田
スーパー頭突き、しゃがみ強Ⓟ

ブランカ
※ローリングアタック、↘+強Ⓟ

京
荒咬み

ルガール
遠距離立ち強Ⓟ

△：先端をガードした場合は反撃不能
※：Lv2八稚女でも反撃可能

八稚女で反撃を狙え

まずは八稚女の性質を再確認。八稚女はレベルが上がるに連れ、突進力がアップ。そしてLv3に限り、強制停止時間が大幅に加わるため、暗転を見てからガード不能という特性を得られる。その有効範囲は、遠距離立ち強Ⓚがギリギリ届くくらいの間合いだ。このLv3八稚女の特性と突進力を活かせば、左記のガード後間合いが離れてしまう技に対して反撃が可能になる。どれも対戦で多用してくる技なので、チャンスが来たら、しっかりと反撃していきたい。

なお、ガード後の反撃以外に、飛び道具を抜けて反撃するのも有効。Lv3なら地を這う飛び道具も抜けられるので、中距離戦では狙い目となるぞ。また、リュウの足払い→波動拳といった連係にも割り込めるので、覚えておこう。

技をしっかりと判断し、ガードしたら光る！主力技に反撃し、相手を萎縮させるのだ。

EXキャラ解説

ノーマル庵との大きな違いは、なんといっても機動力。前進、後退のスピードとジャンプスピードがとにかく速い。ジャンプに関しては飛距離も長くなっているので、大ジャンプを用いれば、中距離からめくりジャンプ→+Ⓚの奇襲を仕掛けることが可能だ。また、ジャンプスピードが速いおかげで、高い打点のジャンプ→+Ⓚからでも連続技を狙える。

必殺技関係は屑風と八酒杯がなくなっている。屑風がないのは大幅な戦力ダウンだが、先程の機動力の高さと有力な超必殺技、鬼焔が追加されているので良しとしよう。

鬼焔は鬼焼きを連発する裂破系の技。一応、対空として使えるが、空中の相手に対してはクリーンヒットしないので、連続技に組み込むのがおもな用途となる。威力的に八稚女と大差なく、コマンド的にも入力しやすいのが利点だ。画面端付近なら葵花2発止めから空中で拾うこともでき、ダメージアップを見込めるぞ。

連続技の要となる葵花。画面端に相手を追い詰めた状況で決めたら、2発目で止め……

鬼焔へ。空中のため、クリーンヒットはしないが、確実なダメージアップを見込める。

ゲー事典
京：七拾七式・改は2発目の蹴りをガードさせたら、自分のほうが早く動ける性質を持つ。ただ、相手が立っていないとガードさせられないという非常に惜しい技。君は使っていくか？
庵(EXキャラ)：ジャンプの飛距離が長いので、起き攻めでジャンプ→+Ⓚを狙う際は、歩きで間合いを調節しよう。なお、通常投げ後でも、歩き→大ジャンプでバッチリめくれるぞ。

回り込みに活路を見いだせ！
TERRY BOGARD テリー・ボガード

回り込みが非常に高性能なテリー。うまく使って攻撃連係に組み込むことが大事だ。

Text: SHO

EX テリー・ボガード

必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→+Ⓟ
バーンナックル	↓↙←+Ⓟ
クラックシュート	↓↙←+Ⓚ
パワーダンク	→↓↘+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+Ⓟ
バスターウルフ	↓↘→↓↘→+Ⓚ
特殊入力技	
↙+強Ⓟ	

転がってから……

テリーは近寄ってラッシュをかけるのが基本。今までの作品では、しゃがみ強Ⓚにキャンセルをかけて、パワーウェイブや、バーンナックル、クラックシュートで相手に張り付くというのがテリーの姿だった。しかし、本作ではしゃがみ強Ⓚにキャンセルがかからないため、こういった戦法が使えなくなっている。よって、いかにして相手に近寄るのかが課題になってくるわけだが、それを補う要素として考えられるのが回り込みだ。

テリーの回り込みはモーションフレームが20、そのうち無敵時間が16フレームという優れもの。一見ピンとこないかもしれないが、他のキャラの回り込み時間は26フレームぐらいが平均。それに対してテリーは20フレームというトップクラスの速さを持つ。つまり、回り込みをしても、非常に反応されにくいというわけ。この回り込みの攻撃連係への組み込み方だが、クラックシュートをガードさせたときが最も効果的だろう。近距離強Ⓟ→クラックシュートといった一連の連係から使ったり、中間距離でいきなり出してもいい。回り込み後の選択肢は、投げとライジングタックル。これで2択をかけると有効だ。また、近距離強Ⓟを出すのもアリ。ガードされてもクラックシュートにつなげば、攻撃の主導権は渡さずにすむ。

回り込み直後のスキは他のキャラ同様に存在するが、反撃を恐れずにどんどん回り込みを使うことが大事だ。

非常に速いテリーの回り込みは、相手に反応されにくい。これがテリー最大の武器となるのだ。

回り込み後はオーソドックスに投げか、ライジングタックルの2択が最も効果的。

EXキャラ解説

EXキャラは、パワーウェイブの変更と、ライジングタックルの代わりにパワーダンクが加わった。通常技や特殊技のほうには変更はない。

パワーウェイブは、ノーマルテリーのような地を這う衝撃波ではなく、パワーゲイザーのような技に変化。弱と強では攻撃範囲が異なり、強は若干リーチが長くなっている。また、このパワーウェイブには、ヒットすれば必ずダウンを奪えるという能力がある。

ライジングタックルに代わり、対空必殺技がコマンドになって追加されたのがパワーダンク。引きつけて出せば優れた対空兵器として使うことができる。また、画面端でバスターウルフが決まったら、パワーダンクで追撃が可能なので覚えておこう。

ライジングタックルの代わりにパワーダンクが追加。対空技がコマンド技なのは嬉しい。

飛び道具ではなくなってしまったパワーウェイブ。近距離での連係に使いたい。

通常技の判定で押す！
RYO SAKAZAKI リョウ・サカザキ

リョウのエキストラは『K.O.F.'96』以降のバージョンがモデル。使いやすさは落ちるかも？

Text: ちゃっきー

EX リョウ・サカザキ

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+Ⓟ
虎砲	→↓↘+Ⓟ
極限流連舞拳	→↘↓↙←+Ⓟ
飛燕疾風脚	↙タメ→+Ⓚ
猛虎雷神刹	←↓↙+Ⓟ
スーパーコンボ（超必殺技）	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+Ⓟ
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ（Lv3&MAX専用）
特殊入力技	
→+弱Ⓟ	

戦術に組み込みたい技

まずはジャンプ弱Ⓚに注目。出っぱなしの判定に加えて横方向にリーチがあり、使いやすさ抜群だ。前方ジャンプのほか、牽制には垂直ジャンプ弱Ⓚを使っていこう。下方向の判定がないことが幸いし、着地後の技にもつなぎやすい。

判定が強い技としては、しゃがみ強Ⓟも目立つ。持続が長く、回り込み対策にも効果大だ。持続部分（伸びきりモーション）がヒットすると、しゃがみ強Ⓚやノーキャンセ[illegible]

牽制に垂直ジャンプ弱Ⓚを組み込もう。差し込みにきた相手を逆に迎撃することも。

EXキャラ解説

エキストラのリョウには、追加された技もチラホラ見られる。まずは猛虎雷神刹。これは小さくジャンプしながら手刀を振り下ろす技だが、しゃがみガードは可能。弱は通常技キャンセルからの連係に、強は離れた距離からの奇襲に使えなくもないが、ガードされたときのスキは大きく、それほど多用はできない。

もう一つの極限流連舞拳は、ヒット時のみ発動する打撃技。こちらもガードされたときのスキが大きいので、連続技専用に使おう。とはいえリーチが短く、近距離でのスキに近距離立ち強Ⓟ→強極限流連舞拳を使うぐらいになる。

スーパーコンボでは、Lv3限定技として天地覇煌拳が追加された。暗転後にガードが間に合わない、長い無敵時間があるなどの長所があり、連続技にも組み込みやすいが、ガードされれば反撃は必至。ダメージを含めてLv3龍虎乱舞より優れた点が少なく、あまり使うチャンスがない、というのが正直なところだ。

一方、追加技以外で戦術に大きく関わるものといえば、やはり虎煌拳の変更だろう。ユリのような「飛ばない」タイプになり、空中でも出せなくなっている。そのかわりヒット時のダメージが上昇、ダウンを奪えるのが強みだ。連続技に組み込む価値がアップしたことは、大きな利点といえる。しゃがみ弱Ⓚやジャンプ攻撃→しゃがみ強Ⓟからの基本連係、兼お手軽連続技として活用していこう。

通常技や特殊技には大きな変更が見られない。よって、必殺技の変更が大きいわりには、戦術がガラリと変わるようなことがないぞ。気軽に空中・地上の飛び道具を使えるぶん、使いやすさではノーマルのほうが若干上、といったところだろうか。

飛ばないかわりに、ダウンを奪える虎煌拳。弱は出が早く、強はリーチに優れる。

下段技をかわす効果も期待できる猛虎雷神刹。スキの大きさが気になるところだ。

ゲー事典
テリー：本作では非常にクラックシュートの性能がいい。ガードされても反撃を受けず、対空技としての役割も果たしてくれる。中間距離での主戦力としてガンガン使ってラッシュをかけよう。
リョウ：今回はジャンプ弱Ⓚを紹介したが、そのほかのジャンプ攻撃も十分に強力だ。たとえばジャンプ強Ⓟ。下方向に強いので、対地攻撃としてはこれ以上ない性能を持っているぞ。

跳び込みは見逃さないわよ

不知火 舞 MAI SHIRANUI

EXは紅朱雀がないため跳び込みに不安が残るが、連続技の強化で逆転性は増したようだ。

Text: ももやん

EX 不知火 舞

必殺技	
花蝶扇	↓↘→＋Ⓟ
龍炎舞	↓↙←＋Ⓟ
ムササビの舞	空中で↓↙←＋Ⓟ or ↓タメ↑＋Ⓟ
陽炎の舞	↓タメ↑＋Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋Ⓚ
水鳥の舞	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
特殊入力技	
→＋強Ⓟ／画面端にジャンプ後、レバー反対方向（三角跳び）	

焦らせて闘うこと

速いジャンプを持っているために、跳び込んでラッシュをかけていくキャラクターと思うかもしれないが、実は正反対の闘い方をしていくのが、このゲームの不知火 舞。

基本的には、遠距離からの弱花蝶扇で地道に闘っていく。ラウンドの開始と同時にバックダッシュで間合いを取り、挨拶代わりの弱花蝶扇。1画面離れれば、ジャンプも回り込みも届かないので、牽制として出していこう。

花蝶扇を見て跳んできた相手は、→＋強Ⓟではたき落とす。相手の攻撃によっては相打ちもあるが、迂闊に跳び込めないという意識を植え付けることはできるぞ。

回り込みに対してはしゃがみ強Ⓚで対処したいが、回り込みの速い相手や足払いの届かない距離に移動してくる場合には、手を出さずにバックダッシュで再び間合いを取るか、ジャンプで攻めるか、ほかの牽制技（遠距離立ち弱Ⓟか遠距離立ち強Ⓚ）を出していこう。

中距離まで間合いが詰まったら、花蝶扇は連発せずにフェイントをふんだんに交ぜていくこと。相手が根負けするまで焦らすように心がけよう。

間合いが詰まったら、ジャンプで攻め込むのも戦法の一つ。ジャンプ弱Ⓚで跳び込めば、めくりを狙うことも可能だから だ。ジャンプ弱Ⓚからは、近距離立ち強Ⓟ→龍炎舞を狙っていこう。龍炎舞はガードされると反撃を受けるので、ヒット時だけ出すようにしたい。

相手が強力な対空技を持っている場合には、わざとらしく跳び込み、Lv3紅朱雀を狙ってみよう。対空技を潰し、大ダメージを与えることができるぞ。

とても頼りになる、→＋強Ⓟの対空技。遠～中距離の跳び込みに対しては、効果絶大だ。

近～中距離の跳び込みは、ジャンプ弱Ⓚを使っていく。着地後は立ち強Ⓟ→龍炎舞の連続技狙いだ。

対空技潰しにもってこいの紅朱雀。無敵はLv3だけなので、惜しみなく使っていくように。

EXキャラ解説

舞のEXキャラは通常技に変化がなく、必殺技に増減が見られる。連続技が強力になったので、楽しみは多い。

追加必殺技の陽炎の舞は火の柱を立てる対空技。攻撃発生が遅いので、とっさに使えるかどうか難しいところだが、出してしまえば強力な対空技となってくれる。ガード時は大きなスキを作るので、危険は常に伴うぞ。

スーパーコンボの水鳥の舞いは、花蝶扇を3発投げる飛び道具。単発で使うことはないが、超必殺忍蜂から連続技にすることができるので、攻撃力アップにつながる。

超必殺忍蜂→水鳥の舞が連続技になる。レベルは関係ないので、お手軽で強力だ。

多彩な攻めか連続技か

キム・カッファン KIM KAPHWAN

EXキムは構えがなくなってしまうものの、必殺技の変更によって連続技が強力になるぞ。

Text: 若人

EX キム・カッファン

必殺技	
半月斬	↓↙←＋Ⓚ
飛翔脚	空中で↓↘→＋Ⓚ
空砂塵	↓タメ↑＋Ⓟ
覇気脚	↓↓＋Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
鳳凰脚	↓↙←↘→＋Ⓚ
鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
特殊入力技	
→＋強Ⓚ	

ノーマルキャラ限定戦法

キムの立ち強Ⓚと→＋強Ⓚは、ボタンを押しっぱなしにすることで構えることが可能。構えからは次の3つの技を出すことができ、これを用いることで連係のバリエーションに幅を持たせることができる。

●構え中に弱Ⓟ／宙に浮いて蹴り技を繰り出す。 レバーを左右に入力すれば、移動しながら攻撃可能だ。攻撃位置の低い技に対して効果を発揮し、おもに足払いに対して用いる。

●構え中に弱Ⓚ／発生の早い蹴り技。 弱Ⓟをつぶすために、リーチの長い立ち攻撃を出してくる相手に用いる。一部のキャラを除き、しゃがみ状態の相手にはスカるので注意。

●構え中に強Ⓟ／中段判定の踵落とし。 前述の2つの技を嫌がってガードで固まる相手に有効。立ちガードオンリーの相手には、後述する立ち強Ⓚ→構えキャンセルからしゃがみ強Ⓚを出し、ガードを揺さ振っていこう。なお、スキは小さくヒット後の状況は有利。かなりシビアだが、Lv3鳳凰脚を叩き込むことも可能だ。

立ち強Ⓚは中距離からの牽制と近距離での連係に。→＋強Ⓚはガード崩し手段として使用し、これらの技を使い分けて連係を組み立てていこう。

なお、先程述べた構えキャンセルとは、構えた瞬間にボタンを離すことで可能になる。これは立ち強Ⓚに限り、本来よりも素早く動き出すことができ、間合いが離れないという利点があるぞ。

立ち強Ⓚを単体で使う際は常に行なおう。

地に足を付けた瞬間にボタンを離す。これで、本来不利になる立ち強Ⓚが五分の状況になるぞ。

けん制技としての性能が高まるうえ、各種構え技と使い分ければ連係の幅がさらに広がってくる。

EXキャラ解説

冒頭でも述べた通り、EXキャラは構えがないほか、必殺技2つが変更されている。それぞれを解説していこう。

まずは空砂塵。弱は2段、強は3段の上昇系必殺技。強をメインに連続技に用いるのがおもな用途だ。2段目以降の攻撃判定は空中のけぞりの相手にもヒットするので、しゃがみ強Ⓚ→強空砂塵といった連続技が可能になる。

続いて鳳凰飛天脚。相手を蹴り上げる浮かせ技。しゃがみ弱Ⓚ×2などから連続技にでき、Lv2以上なら対空技になる。ヒット後は追撃可能だ。Lv1は空砂塵の2段目以降でのみ拾えるが、地上ヒット時は浮きが低いため追撃不能。Lv2以上なら、通常技でも拾えるようになる（追撃内容に関してはゲー事典参照）。

このほか覇気脚が鳳凰脚でキャンセル可能なのも1つの変更点（相変わらず覇気脚は連続技にならないが）だ。このようにEXキャラは連続技の面で性能が向上しているぞ。

…力とな…がみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚの基本目押し連…から……

キャンセル空砂塵で拾える。このほか、鳳凰飛天脚絡みの連続技にも注目してほしい。

ゲー事典

舞：舞が中距離で使っていく牽制技として有効なのが、遠距離立ち弱Ⓟと遠距離立ち強Ⓚ。どちらもリーチがあり、ジャンプ防止の役割も大きい。強Ⓚは発生が遅いので、使い方に注意。

キム：鳳凰飛天脚補足……1Lvのみの使用なら鳳凰脚を使った方が高威力。2Lv以上なら鳳凰飛天脚→強空砂塵が最も減る。なお、画面端はLv2鳳凰飛天脚→Lv1鳳凰飛天脚→強空砂塵が可能だ。

邪影拳で接近戦が強力に
GEESE HOWARD ギース・ハワード

EXキャラは邪影拳でダメージアップが見込めるが、疾風拳がなくなり烈風拳にも変化が

Text がっちん

EX ギース・ハワード

必殺技	
烈風拳	↓↘→+弱Ⓟ
ダブル烈風拳	↓↘→+強Ⓟ
上段当て身投げ	→↘↓↙←+弱Ⓟ
中段当て身投げ	→↘↓↙←+強Ⓟ
邪影拳	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ(超必殺技)	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↖+Ⓟ
デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+弱Ⓚ・弱Ⓟ・弱Ⓟ・弱Ⓚ・弱Ⓚ・強Ⓟ・強Ⓟ・強Ⓚ・強Ⓚ・↓↙←+強Ⓟ(Lv3&MAX専用)
特殊入力技	
[illegible]+強Ⓟ	

EXキャラ解説

まずは、EXキャラで新設された必殺技と、変更された必殺技をあわせてみていこう。

ただひとつ新設された必殺技は、待望の突進系必殺技である邪影拳。ヒジからの突進に始まり、両手での突き飛ばしで締める合計3段の技。連続技に組み込んでいくのであれば、発生の早い弱を使用していこう。通常技の強攻撃からだけではなく、弱攻撃からもキャンセルすれば連続技となるので使いやすい。

変更された必殺技の筆頭は、烈風拳とダブル烈風拳だ。ノーマルキャラでは飛び道具だった必殺技だが、EXキャラでは目の前に突風を吹き起こすような技に変化している。どちらで使用してもキャンセルすれば通常技の弱攻撃から連続技になる。ただし、ダブル烈風拳は2回攻撃判定が発生しダウンを奪えるが、烈風拳は単発ヒットで、ダウンまでは奪えない。なお、手前に落ちるようなジャンプに対しては対空技になるが、頭上に覆いかぶさるように跳び込まれると、見た目ほど対空技として役立ってくれない。

一方、なくなってしまった必殺技もあるので注意。疾風拳と下段当て身投げだ。残された必殺技と追加された必殺技の事情から、接近戦が求められるのがEXキャラである。

邪影拳で連続技を狙うなら弱で出す。弱攻撃からでも連続になり接近戦に厚みが出る。

烈風拳は飛ばない必殺技に変化。ダブル烈風拳なら、ヒットすれば相手はダウンする。

頼れる足払いのしゃがみ強Ⓚ。このあとの行動は勝敗に大きく関わってくる

ゴリ押しするのか?

どちらのタイプでも地上戦の要が遠距離立ち強Ⓚであることに変わりはない。ただ、EXキャラのそのあとの選択肢に、下段当て身投げと疾風拳がなくなってしまう。今まで通り足払い戦と相手の回り込みに集中しつつ、たまに烈風拳、しゃがみ強Ⓚ、もう一度遠距離立ちⓀと強引に攻めるのもいい。

なお、一発逆転を狙うのであれば、この遠距離立ち強Ⓚをガードさせたあとのデッドリーレイブがおすすめ。カプコングルーヴでは攻撃力を重視してLv3を維持したまま闘いたいが、勝負どころでは使っていきたい。

しゃがみ強Ⓚは頼れる技だが、ガードさせた後で何をするべきかということに迷うかもしれない。キャンセル烈風拳、ダブル烈風拳が基本になるだろう。ただし、簡単に跳び込まれてしまうもろさはあるし、回り込みも怖い。回り込みに対してはダブル烈風拳である程度対抗できるが、各キャラにより性能が異なるため、手放しにOKなわけではない。跳び込みには、しゃがみ強Ⓟで対処したいが、無理せず回り込んで仕切り直してもいい。上段当て身投げは水物だが、狙うときは狙おう。

EXキャラもいけてる!
RYUJI YAMAZAKI 山崎 竜二

裁きの匕首のスキの少なさ&弱と強の紛らわしさを利用して、連係のバリエーションを増やそう

Text RED

EX 山崎 竜二

必殺技	
裁きの匕首	→↓↘+Ⓟ
蛇使い 上段	↓↙←+弱Ⓟ(タメ可)
蛇使い 中段	↓↙←+強Ⓟ(タメ可)
蛇使い 下段	↓↙←+弱Ⓚ(タメ可)
蛇だまし	蛇使いタメ中 強Ⓚ
サドマゾ	←↙↓↘→+Ⓚ
倍返し	↓↘→+Ⓟ
爆弾パチキ	→↘↓↙←→+Ⓟ(相手の近くで)
砂かけ	→↓↘+Ⓚ
スーパーコンボ(超必殺技)	
ギロチン	↓↘→↓↘→+Ⓟ
ドリル	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓟ 後Ⓟ連打(相手の近くで)
特殊入力技	
→+弱Ⓟ	

EXキャラ解説

大きな変更点は、必殺技に爆弾パチキと砂かけが追加され、毒手とヤキ入れがなくなったこと。

爆弾パチキはコマンド投げ。発生が比較的早いので、回り込みから狙ってもいいし、投げ間合いの広さを活かして、通常技から連係させてもいい。

砂かけは打撃技で、しゃがみ弱Ⓚ→砂かけ→蛇使い、という下段技始動の連続技が可能となる。

スーパーコンボは、技自体は同じだが、コマンドがやや複雑なものに変更されている。

通常技については、変更点はないようだ。

立ち回りと連係

山崎が相手に大きなプレッシャーを与えられるのは、立ち強Ⓚがぎりぎり届くくらいの間合い。この間合いでは、立ち強Ⓚ、しゃがみ強Ⓚでけん制しつつ、回り込みからのコマンド投げ、大ジャンプによる跳び込みを仕掛けていく。この距離では、間違っても蛇使いを出したりしないこと。

蛇使いを単発で使うとすれば「蛇使い(中段or下段)が届かないくらい」遠く離れた間合いがいい。相手が間合いを詰めようとしたり、跳ぼうとしたところに当たるように、中段or下段の蛇使いを置いておくような感じだ。この距離だったら、回り込みやジャンプをあわせられても、いきなり致命的なダメージに結びつく可能性は低い。

跳び込みからの主な狙いは、立ち強Ⓟ→強 裁きの匕首の連続技だが、裁きの匕首はガードされてもわずかに山崎が不利になるだけであることに注目。間合いは悪くないので、さらに強引に攻めるのが意外と有効だ。リーチの割に発生の早い、しゃがみ強Ⓚ、遠距離立ち強Ⓟ(→蛇使い下段)を出したり、回り込みを狙っていこう。裁きの匕首は弱も交せるようにすれば、こういった攻めがさらにイヤらしいものになる。

しゃがみ強Ⓚを出すときは、キャンセル蛇使い下段を入力しておき、しゃがみ強Ⓚがガードされたらすぐに発射、しゃがみ強Ⓚがヒットしてダウンを奪ったら、少し溜めて起き上がりに重ねる、なんて連係も有効だ。

砂かけの追加により、気軽に狙える下段始動の連続技が攻め手に加わった。

立ち強Ⓚがぎりぎり届くくらいの距離が、山崎の強い間合い。回り込みも仕掛けやすい距離だ。

蛇使いは、これ位離れている間合いでたまに使う程度にしておこう。

裁きの匕首をガードされた(させた)。ここからさらに攻めを続ける。

状況によっては、技が届かない間合いになるので注意。回り込みも狙っていこう。

ゲー事典

ギース:Ⓚで投げを行なうと、相手との距離が近くて回り込みで裏へ移動できる。これは画面端へ追い込んだ場合でも可能なので、対戦相手の意表をつけるメリットがある。狙え大技。

山崎:しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→ギロチン(Lv2以上)ゲージがないときは、しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ→蛇使い。弱攻撃をきざむ連係を攻めに組み込むと、投げのチャンスも増える。EXキャラなら、積極的に爆弾パチキを狙っていこう。

回り込み命！
ライデン RAIDEN

必殺技関係が大幅に変更されているEXキャラ。プラスに働く要素は一切なし!?

Text: 若人

EX ライデン

必殺技	
ジャイアントボム	←タメ→＋Ⓟ
毒霧	→↘↓↙←＋Ⓟ
スーパードロップキック	Ⓚタメて離す
サンダークラッシュボム	1回転＋Ⓚ（相手の近くで）
ジャンピングラリアットドロップ	→↓↘＋Ⓟ
スーパーコンボ（超必殺技）	
デストラクションドロップ	2回転＋Ⓚ（相手の近くで）
クレイジートレイン	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
特殊入力技	
↘＋強Ⓚ／前方 or 後方ジャンプ中 ↓＋強Ⓟ	

狙いはただ1つ！

ライデンの狙いは、やはり各種コマンド投げ。回り込みからのそれは、もはやなくてはならない選択肢だ。また、密着時に小技（しゃがみ弱Ⓟや近距離立ち弱Ⓚなど）を当てたあとも狙い目となる。

そこからの選択肢は、ガードに対するコマンド投げと、ジャンプに対するしゃがみ強Ⓟがメイン。コマンド投げはデストラクションドロップにすると、暴れにも勝てるので非常に強力だ。また、しゃがみ強Ⓟは、ノーマルキャラならコンビネーション・ボディーブローにつないでおくといい。ヒット時の見返りに期待できるぞ。ただし、注意してほしいのが、この2つの選択肢は無敵系必殺技を出されればそれまで、ということ。この手の技で的確に反撃してくる相手には、小技から回り込みという選択肢も加えよう。

肝心の密着状態へ持ち込む方法だが、残念ながらライデンはその機会が非常に少ない。跳び込みのあとか、牽制合戦でしゃがみ強Ⓚ（先端ヒット時は間合いが遠いので、回り込みで接近するといい）を当てたあとぐらいなものだろう。

ちなみに、前述のデストラクションドロップ狙いの連係は非常に強力。この技を多用するためにも、効率よくゲージを溜めていきたいところだ。

そこで有効なのが、サンダークラッシュボムの投げスカりを利用したゲージ溜め。相手との距離が離れているときは投げスカリを連発して、ガンガンゲージを溜めていこう。

しゃがみ弱Ⓟを当てたあとに、タイミングよくデストラクションドロップを出せば……。

暴れも投げられる。無敵技を持たない相手に対しては、しゃがみ強Ⓟと完全2択になるぞ。

EXキャラ解説

まずは2つのEXキャラ限定必殺技を解説しておこう。

ジャンピングラリアットドロップは前方に跳ねて投げ技を決める突進投げ。強の方が飛距離は長い。立ち状態と空中の相手に対して決められるが、しゃがみ状態の相手を投げられないのは致命傷と言える。失敗時のスキも大きいため、使い方の難しい技だ。もう一つはクレイジートレイン。連続打撃を浴びせる超必殺技だ。連続技に適しているが初段には突進力がないので、完全密着時のしゃがみ弱Ⓟ×2やしゃがみ強Ⓟ単発からしか連続にならない。レベルによる違いは無敵と強制停止時間。どれもガード時のスキは大きいが、Lv2以上なら割り込み技として高い効果を発揮する。

これらの代わりに失った技は、コンビネーション・ボディーブローとファイアーブレス。両者とも連続技で活躍し、後者に関してはLv2以上を用いた対空が強力だ。EXキャラは弱体化の感が否めない。

Lv1クレイジートレインの無敵は攻撃発生と同時に切れる。つまり、相打ちが多いわけだ。

ダウン技とかち合わなければ、その相打ちからしゃがみ強Ⓚなどを決められるぞ。

ギガンテックだけじゃない
RUGAL BERNSTEIN

どうしても大振りの目立つルガールだが、地味な起き攻めも対戦では非常に重要だ。

Text: モリスケ

EX ルガール・バーンシュタイン

必殺技	
ダークスマッシュ	↓↘→＋Ⓟ（空中可）
ルガールエクスキュージョン	→↘↓↙←＋Ⓟ
ジェノサイドカッター	→↓↘＋Ⓚ
ダークバリヤー	←↙↓↘→＋Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←＋Ⓟ
ジェノサイド・ヘブン	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
特殊入力技	
なし	

しゃがみ弱Ⓚでの起き攻め

ルガールの起き攻めはしゃがみ弱Ⓚ×2を重ねるものが効果的。Ⓟ投げやしゃがみ強Ⓚを当てた直後でないと狙えないが、ダウンを奪ったら果敢に攻めよう。ゲージがある時は、しゃがみ弱Ⓚを重ねる際にしゃがみ弱Ⓚ↓↘→↘↓弱Ⓚ↙←と入力しておき、ヒットしていたらⓅを押してギガンテックプレッシャーに繋げる。ゲージがなければジェノサイドカッターへ。しゃがみ弱Ⓚ×2をガードされていたら、ダッシュで間合いを詰めてから再度しゃがみ弱Ⓚを狙うなど、執拗に攻めるといい。投げは投げ抜けされると仕切り直しになるので、しゃがみ弱Ⓚでの攻めをメインにするべき。なお、先月号で対空は遠近問わず立ち強Ⓚと紹介したが、出っ放しのジャンプ弱Ⓟが空対空で有効なので覚えておこう。強力とはいえないがめくり性能もあるので、中間距離から跳び込んでみるのも悪くない。

EXキャラ解説

飛び道具である烈風拳とカイザーウェイブ、突進技のゴッドプレスがなくなり、新技のダークスマッシュとルガールエクスキュージョンが追加されている。これ以外の必殺技や通常技の性能に関してはまったく変化が見られず、残念だがジェノサイドカッターには無敵時間は存在しない。

ダークスマッシュは地上だけでなく空中でも出せる技で、両手を突き出し巨大なエネルギーを発生させて攻撃する。まずは地上版の性能を見ていこう。弱と強では威力が異なり、強は踏み込むのでリーチが長い。弱強ともに出は遅いので連続技には組み込めないが、ガードされても若干だが有利となる。相手の起き上がりに持続部分を重ねられれば、かなり有利にすることが可能。また、エネルギー部分は飛び道具判定なので、飛び道具に合わせれば相殺できる。

空中版は斜め下方向へ降下しつつ攻撃する。弱と強では威力が異なるほか、強は降下するまでに時間がかかる。中段ではなく、あまり低空では出せないので奇襲には向いていないが、ガードさせれば相手よりも有利となるので続けて攻められる。ただし、判定はそれほど強くなく、弱攻撃連打で簡単に迎撃されてしまうので、ジャンプ攻撃と交ぜて使い、落とされにくくする必要がある。なお、手先のエネルギー部分は地上版同様飛び道具判定となっている。

ルガールエクスキュージョンは突進技。弱強ともに出が遅くスキも大きいため、特にコレといった使い道がない技。

基本戦術はノーマルキャラとは大きく異なる。飛び道具がないため、遠距離立ち強Ⓟでのけん制に加えて空中ダークスマッシュを交ぜた跳び込みで攻める。空中ダークスマッシュをガードさせたら、ダッシュで近づき接近戦に持ち込んだり、遠距離立ち強Ⓟで固めるといい。

ケンや庵のめくりを狙った跳び込みは立ち強Ⓚでは返しにくいのでジャンプ弱Ⓟで

空中ダークスマッシュをガードさせてからの攻めが、対戦での重要なポイントとなる。

ゲー事典

ライデン：しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟは目押しでつなげられる。上で解説している近距離でのジャンプ防止の選択肢として使う場合は、つなぎを少し遅らせることを心掛けよう。

ルガール：ジェノサイド・ヘブンはLv2でのみ吹き飛びダウン中の相手を追撃可能。また、Lv3ギガンテックプレッシャーは無敵時間が非常に長く、飛び道具系は見てから簡単に抜けられる。

メイヘムで突き飛ばせ！
VICE バイス

メイヘムのあるEXキャラは連続技が狙いやすくなった。全体的にはパワーアップか!?

Text: がっちん

EX バイス

必殺技	
ネイル・ボム	←↙↓↘→+Ⓟ（相手の近くで）
メイヘム	↓↙←+Ⓟ
ディーサイド	←↙↓↘→+Ⓚ
アウトレイジ	↓↙←+Ⓚ
レイヴナス	空中で↓↙←+Ⓚ
ディーサイド・スレイヤー	→↓↘+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
ネガティブゲイン	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓚ（相手の近くで）
ウイザリングサーフェス	↓↘→↓↘→+Ⓟ
特殊入力技	
なし	

EXキャラ解説

バイスのEXキャラは、比較的変更点が多いようだ。まずは変更された必殺技と、新たに設けられた技を調べていくとしよう。

追加されている必殺技はメイヘム。ショルダーアタックで相手を突き上げる技だ。メイヘムは強の場合のみ、ヒット後にまたこれも新必殺技のディーサイド・スレイヤーでの追い打ちが可能だ。

遠い間合いからの弱攻撃でもOKな点や、追加ダメージを考えると、メイヘムは強で使っていこう。なお、弱と強どちらで使用しても技のスキは大きく、反撃されてしまうことに変わりはない。できることなら、確実にヒットさせられる状況を見極めて使いたい。

ディーサイド・スレイヤーを追い打ちで使用するときは、メイヘムからの追加入力で出せるようになっている。追加入力の受け付け時間は長いので、あわてず確実に決めておきたい。ただし、相手を画面端に追い込んでいた場合は追い打ちできなくなってしまうので注意しよう。

なお、同じコマンドでノーマルキャラにあったトランキュリティーはなくなっている。なくなったもうひとつの必殺技といえばコアフェスト。これにより、コマンド投げはひとつにしぼられたかたちだ。

新規に加わった必殺技メイヘムは、連続技と追加ダメージを考えて強で使用する。

メイヘムがヒットしたあとは追加入力でディーサイド・スレイヤーで追い打ち。

画面端に向かって強コアフェストが決まれば、トランキュリティーで追い打ち。

やはりジャンプ弱Ⓚが鍵

どちらのタイプのバイスかに関わらず、ジャンプ弱Ⓚでめくり攻撃を狙い、地上ではしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚとつなげていく基本方針は変わらない。ただ、強攻撃からディーサイドを狙うノーマルキャラにくらべ、弱攻撃からメイヘムを狙えるEXキャラのほうが連続技を狙えるチャンスは格段に多くなる。コマンドも半回転から4分の1になる点も大きく影響する。

ノーマルキャラ限定だが強のコアフェストで投げを決めたあと、追加入力でトランキュリティーでの追い打ちが可能だ。断然、画面端のほうが決めやすいが、完全に画面端に追い込む必要はなく、意外に中央付近からでもできる。投げ技と打撃技の違いはあるが、流れはEXキャラ限定のコンボ・強メイヘム→ディーサイド・スレイヤーに似ている。

なお、バイスの回り込みは、無敵時間が他のキャラとくらべて短めで、硬直している時間は長いというハンデがある。開始から終了までの時間は標準クラスなので、回り込みは相手の技に合わせるような使い方にしぼっていこう。

エキストラではついにアレが！
BENIMARU NIKAIDO 二階堂 紅丸

数少ないエキストラ有望キャラとして、紅丸コレダーとエレクトリッガーに注目したい

Text: MVP

EX 二階堂 紅丸

必殺技	
雷靭拳	↓↘→+Ⓟ
雷靭拳・対空	→↓↘+Ⓟ
真空片手駒	→↘↓↙←+Ⓚ
居合い蹴り	↓↘→+Ⓚ
紅丸コレダー	→↘↓↙←→+Ⓟ（相手の近くで）
スーパーコンボ（超必殺技）	
雷光拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
雷光拳・対空	↓↘→↓↘→+Ⓚ
エレクトリッガー	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓟ（相手の近くで）
特殊入力技	
→+弱Ⓚ／ジャンプ中↓+強Ⓚ	

強力な起き攻めの仕組み

紅丸はしゃがみ強Ⓚをヒットさせたあとに、レバーを入れっぱなしでジャンプをしていく起き攻めが強力なキャラ。

このときにジャンプ弱Ⓚを出すと、めくりジャンプ弱Ⓚが低空で決まることになり、そのまましゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚでダウン、つまりは永久機関になるのである。

この起き攻めの強力なところは、ジャンプ弱Ⓚが微妙な位置関係であるため、ガード[illegible]後に[illegible]正面ガード↓背後に落下という2つの状況になるところ。やっているほうでさえめくりか正面かほとんど見分けがつかないので、かなりガードを混乱させられるのだ。また、このジャンプ弱Ⓚは非常に打点が低い位置で重なるため、相手が仮にリバーサルで必殺技を出しても、地上でガードになるのもポイントが高い。つまり、相手のリバーサル技を気にせずに起き攻めできるわけ。

今度は肝心なしゃがみ強Ⓚを当てる方法を見てみよう。これは前後移動でいきなり先端部分を当てにいくスマートな方法はいうまでもなく、相手の行動を誘ってそこに叩き込むのも重要となってくる。誘いの行動として比較的有効と思われるのが、中間距離での垂直ジャンプ（着地に足払いを重ねてきて、それが空振りするのを期待する）。もう1つは、フラインドドリル→居合い蹴りとやって中間距離で五分の状況を作り、そこからしゃがみ強Ⓚ、という方法。是非試してもらいたい。

例えば居合い蹴りをガードさせたあとにしゃがみ強Ⓚを出す。ヒット時は[illegible]

EXキャラ解説

紅丸のEXキャラは、待望の紅丸コレダーとエレクトリッガーというコマンド投げを装備している。紅丸コレダーは通常投げよりダメージが高い。エレクトリッガーは投げ間合いが格段に広くなっているのが特徴で、Lv3にすると暗転後にジャンプで回避不能。非常に強力な技だ。さらに雷光拳と比べて大幅にダメージが高いので、ゲージはすべてこちらに回すようにするといい。

コマンド投げ以外では、まず→+弱Ⓚで移動する蹴りが追加された。ガードされても有利なので、一歩踏み込んでしゃがみ強Ⓚがいい連係となる。

次に真空片手駒。こちらは多段攻撃となった。ボタン同時押しによる途中止めはなくなったが、かわりに間合いが離れるようになったので、ケズリ目的で使うことができる。ただし、ケズリ判定は1回だ。

あとは雷靭拳・対空、強雷靭拳の溜めがなくなった。レバー入れ強Ⓚがない、という変更点がある。SNKグルーヴならエレクトリッガーを狙って、空振りしたら雷光拳・対空、という連係が強力になるかも!?

どんな変更点も、エレクトリッガーの前には色褪せる。高性能を実感せよ

ゲー事典
バイス：しゃがみ弱Ⓟをキャンセルしてメイヘムを出す場合は、ボタンの離しに必殺技が反応して弱で出ないように弱Ⓟ押しっぱなし強Ⓟとするといいかも。暴発しないなら心配なし。
紅丸：雷靭拳・対空→雷光拳、Lv1雷光拳・対空→Lv2雷光拳という連続技が可能(いずれもEXキャラ)。また、画面端ならⓀ投げのあとにLv2以上の雷光拳が入る。

雷煌拳に注目しよう

ユリ・サカザキ YURI SAKAZAKI

しゃがんだ相手には空振りすることがある雷煌拳だが、攻勢維持に役立てよう

Text 真瑠世

EX ユリ・サカザキ

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+Ⓟ
砕破	↓↙←+Ⓟ
雷煌拳	↓↘→+Ⓚ
百裂びんた	→←→+Ⓟ
スーパーコンボ（超必殺技）	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+Ⓟ
飛燕鳳凰脚	→←→↘↓↙←+Ⓚ
特殊入力技	
→+弱Ⓚ	

雷煌拳の使いかた

基本戦術面での必殺技は空牙のみと非常に乏しく、牽制技は立ち強Ⓚしかリーチ的に信頼できないユリ。相手が跳んでくれればいいが、そうでない場合はこちらから少し揺さぶりをかけてみるのもいい。

そこで雷煌拳の出番。ガードさせればスキが少ないので、強引にこちらの攻めのターンにするのも結構有効となる。しゃがんでいる相手にはガードさせられないこともあるが、小ジャンプするモーションのおかげで立ちガードを誘いやすい。よって、空振りを気にせず出していこう。

いったんガードさせたのなら、しゃがみ弱Ⓚを中心にした打撃と、少し歩いて投げを狙っていく。また、厳密には有利な状況とはなっていないので、ガードしつつ様子見、という選択肢も交せていくようにすると、雷煌拳で接近した価値が高まるはずだ。

なお、空中に浮いている間に、相手の飛び道具をかわすことも可能となっている。相手の飛び道具を見てからうまく飛び越せれば、反撃にならないまでも、攻めのきっかけを作れるので重要。ただのジャンプよりも相手に到達する時間が早いので、対空兵器の餌食にもなりにくい。よって、相手の飛び道具へ忘れずに合わせていくようにしたい。

普段、接近しにくいキャラなだけに、雷煌拳による接近が結構重要になるかも!?

一部の飛び道具は見てから雷煌拳を合わせて[illegible]接近が可能だ。相手は対処に苦しむぞ。

EXキャラ解説

必殺技に大幅な変更のあるEXキャラのユリ（通常技は変化なし）。虎煌拳と雷煌拳が飛び道具になっているのがポイント。これにより、従来の戦法を変革して、飛び道具主体の牽制をメインにすることができるようになるのだ。

重要なのは虎煌拳よりも雷煌拳のほうで、弱と強をうまく織り交せることで、相手の接近をかなり妨ぐことができる。また、空牙がなくなったことで不安となる対空防御であるが、そこは通常技のしゃがみ強Ⓟを使っていこう。

これ以外の必殺技はかなり使い勝手が悪く、スーパーコンボもコマンドの関係上、覇王翔吼拳に頼ることになりそう。なお、飛燕鳳凰脚はコマンド入力が厄介な分、ダメージは高め。突進力と無敵時間がレベルによって違い、Lv3ならば飛び道具を抜けつつ攻撃、といったことも可能だ。

ただし、飛び道具を見てからコマンドを入力するには相当な練習が必要と思われる。

虎煌拳よりも注目したいのが雷煌拳。相手の接近を拒みつつ、相手の動きに対応しよう。

飛燕鳳凰脚はコマンドが嫌らしい。素直に覇王翔吼拳を頼るのも[illegible]手と言える。

足払いだけでいいですか

キング KING

しゃがみ強Ⓚでの起き攻めは単調になりやすいが、ダッシュを絡めて見切られにくくせよ。

Text モリスケ

EX キング

必殺技	
ベノムストライク	↓↘→+Ⓚ
猛襲脚	↓↙←+Ⓚ
飛び2段膝蹴り	→↓↘+Ⓚ
トラップショット	←↓↙+Ⓚ
スーパーコンボ（超必殺技）	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+Ⓚ
ダブルストライク	→←→↘↓+Ⓚ
特殊入力技	
↙+強Ⓚ	

ダッシュを用いた起き攻め

しゃがみ強Ⓚや↙+強Ⓚでダウンさせたら、起き上がりにしゃがみ強Ⓚを重ねるのが基本だが、これにダッシュを使った裏回りも交ぜてみよう。キングのダッシュは低く跳び上がるタイプなので、ダウン中の相手を跳び越せる。回り込みで背後に回るよりも格段に速く、見切られにくい。相手の起き上がるタイミングに合わせて背後に回ったら、しゃがみ強Ⓚや近距離立ち強Ⓟキャンセル強トラップショットを狙うといい。

なお、しゃがみ強Ⓚを狙う場合は、レバーの入力に気を付けないと↙+強Ⓚが暴発するので、下へ入れるように心がけよう。

ダッシュでの裏回りは意外とスピードが速いので、相手はガード方向に戸惑うハズ。

背後に回っても基本はしゃがみ強Ⓚ。体力差がある時は強Ⓟからの連続技を狙うのも手。

EXキャラ解説

EXキャラは懐かしの『龍虎の拳』をベースにしている。通常技、特殊技に変化は見られないが、サプライズローズ、トルネードキック、サイレントフラッシュがなくなり、猛襲脚と飛び2段膝蹴りが追加され、ダブルストライクはスーパーコンボに変更されている。

猛襲脚は蹴り連発後に相手を打ち上げる技で、弱と強では移動距離と威力が変化するが、弱攻撃をキャンセルして威力の高い強を出しても連続ヒットするので、使うのは強のみで問題ない。しゃがみ弱Ⓚ×3からつなげられるので、お手軽な連続技として多用できる。

飛び2段膝蹴りは高く跳び上がっての2段蹴りで、用途はサプライズローズと同じく、しゃがみ強Ⓚヒット時に拾ったり、猛襲脚やトラップショットを画面端で当てた際の追撃に使う。弱と強の違いは移動距離のみで、出始めに無敵時間はないので対空には使えない。また、対空にしゃがみ強Ⓟを使う際にキャンセルで入力しておくと、空中連続技となるので覚えておこう。→↓↘強Ⓟ強Ⓚと入力すれば簡単に出せる。

ダブルストライクはレベルの上昇によって威力は上がるが、無敵時間はLv3であっても短い。出は早いので弱攻撃から連続ヒットを狙えるが、コマンドの関係上出しにくく、2発目が当たらないことが多々あるので頼りにならない。一応浮いた相手への追撃に使えるので、画面中央でⓅ投げを決めた直後に素早くLv1を出すと追撃できるが、威力は低い。

基本的な戦術はノーマルキャラと同じくしゃがみ強Ⓚと↙+強Ⓚを使ったものになるが、猛襲脚があるのでしゃがみ弱Ⓚを起き攻めに使うといい。具体的には相手の起き上がりにしゃがみ弱Ⓚ×2を重ねておき、ヒットしていたらキャンセル強猛襲脚、ガードされていたら前進しての投げや再度しゃがみ弱Ⓚでガードを崩そう。無敵技であるサイレントフラッシュがないので相手の起き攻めを返しにくいが、ノーマルキャラよりも攻める手段は豊富だ。

しゃがみ弱Ⓚのヒット確認から猛襲脚へ。威力もなかなかで頼りになる連続技だ。

ゲー事典

ユリ：対空をしゃがみ強Ⓟでいいとするなら、圧倒的にエキストラが有力となるユリ。たとえ回り込みがあろうとも、やはり飛び道具は信頼できるねぇ。

キング：サイレントフラッシュはLv1でも時間停止があるため、暗転前に相手がガードしていなければヒットが確定する。回り込みで背後から狙うなど、ガード方向を惑わすと効果的だ。

伝統と斬新さが混在する傑作シューティング！

Dragon Blaze

これまでの彩京シューティングのシステムを踏襲しつつ、ドラゴンの操作という新要素も搭載している本作。難易度は少々高めに設定されているので、腰をすえて攻略したい人には超オススメだぞ！

Text：善之字元帥

そろそろ街のゲームセンターにも出回りはじめている本作だが、最初のうちは多彩な攻撃系システムにとまどい、なかなか先に進めないのではないだろうか。今回の記事は、そういった初級プレイヤーのために、先のステージに進むコツを紹介していこう。

ちなみに、本作にまだ慣れていないプレイヤーにオススメのキャラは、クエイドかソニア。どちらのキャラもスピードが標準的で、ボムの緊急回避能力が期待できるため、プレイしていてストレスを感じることは少ないはず。はじめのうちはとにかくゲーム全体の「感覚」をつかむことに専念し、ある程度理解度が進んだところで自分好みのキャラに乗り換えるといいだろう。

快適に遊びたいなら、扱いやすいソニアかクエイドを選んでみるといい。

瞬殺されるその前に……
脱・初心者 ドラゴンナイト4つの掟

ドラゴンブレイズには、初心者が陥りやすい危険な罠がいっぱい。よ～く覚えておこう。

其の壱　最初の一機はボムをガンガン使え！

本作では、先の面に進むとゲームの難易度（ランク）が上がっていく。難易度はミスするとある程度低下するので、どうせミスするなら、なるべく先に進んでからのほうが、後半ステージを難易度の低い状態でプレイできる。少なくとも最初の1機ではできるだけボムを使い、残ボム数がゼロになるまでミスしないことを心がけよう！

ボムを使えば、かなり長時間に渡って安全を確保できる。ボムを残した状態でミスするのはあまりにもったいない。

ゲームオーバー時にこんなメッセージが表示されるようでは論外かも。もっとボムを使えば先の面に進めるのに。

其の弐　ドラゴンシュートの基本「出したらすぐ戻す」

ドラゴンシュートは攻撃力が高く、固い敵に対しては絶大な効果があるが、ドラゴンを飛ばした直後のキャラが貧弱という欠点もあるので「飛ばしたらすぐに戻す」クセをつけよう。また、3面以降は難易度がかなり高くなるため、色気を出して金貨を狙うと超危険。ゲームに慣れるまでは、ドラゴンシュートは2面までにしておこう。

ドラゴンと分離状態にあるキャラは貧弱そのもの。ドラゴンシュートのあとは、すぐに戻すクセをつけておくこと。

ドラゴンシュートは楽しいが、3面以降の難所で狙うのは無謀。しばらくはショットと溜め撃ちだけを使っていこう。

其の参　溜め撃ちも忘れずに使おう

本作では、ドラゴンを操作するという特殊なゲーム性のためか、どうしてもドラゴンシュート以外の攻撃を忘れがちになってしまう（ゲージ満タンでミスする人は特に注意!!）。やや固いザコが大量に出現するような場所では、ドラゴンシュートよりも溜め撃ち（特にドラゴンとの合体時）を使ったほうがはるかに楽になるぞ。

ドラゴンと分離時の溜め撃ちは、ドラゴン周辺に強力な攻撃を展開するが、攻撃範囲は狭い。ボス用の武器と考えよう。

合体時の溜め撃ちは広範囲に攻撃が広がる。ただ、威力は分離時より落ちるが、ステージ道中の敵にはこっちで十分だ。

其の四　テクニカルボーナスは後回しに！！

本作のボス戦では、「コア」にドラゴンシュートを撃ち込むことによって2万点を獲得できるテクニカルボーナスがあるが、これは非常に難しいため、初心者のうちから狙うのは無謀。スコアを稼ぐなら、まずはステージ道中のボーナスキャリー（特定ザコをドラゴンシュートで倒すと出現。大量の金貨をばらまく）を狙ってみよう。

テクニカルボーナスは、かなり何回もミスしながら研究しないと、パターンをマスターできない。しばらく無視しよう。

初心者にオススメの稼ぎは道中のボーナスキャリー。ザコをドラゴンシュートで撃つだけなので、ミスする確率も低い。

ゲー事典 用語説明：本文中で「溜め撃ち」と表記されている攻撃は、正しくは「スーパーマジック」、「ボム」と表記されている攻撃は、正しくは「マジックボム」ですが、理解しやすさを考慮し、これまでの彩京シューティングで一般的だった用語に置き換えさせていただきました。ご了承下さい。

各キャラの扱い方を確認！

ドラゴンナイト戦術指南

キャラの性能に応じた闘い方を理解することが、上達への第一歩だ。

キャラクタースペックの見方
スピード……横方向にレバーを入れたとき、1フレームに移動するドット数／**ドラゴンシュート攻撃力**……攻撃力を4段階で評価／**ドラゴン戻し速度**……ドラゴンシュートのあと、プレイヤーキャラにドラゴンが戻ってくる速度を4段階で評価／**マジックゲージ溜め能力**……敵を撃ったときの溜め撃ちゲージの増加速度を4段階で評価
※スピード、当たり判定以外はすべて編集部調べ

強力なメイン&サブショットで制圧せよ！

ソニア Sonia

基本戦術

ソニアは、遠距離からの攻撃が強力なキャラだ。メイン&サブショットは攻撃力、範囲ともに最強クラスなので、道中はほとんどこれ一本で進んでいける。これに対して、ドラゴン回りの性能にはかなり不安が残る。ドラゴンシュートは攻撃判定こそ広いものの、攻撃力、戻し性能ともに貧弱。ボスなど耐久力の高い敵に対しては、分離時の溜め撃ちをうまく使っていこう。

この攻撃に注目！

サブショットのフリーズアロ－は、敵を貫通する上に威力もバツグン。2～3回貫通させれば中型の敵でも楽に倒せるぞ。

中型の敵が大量に出るような場所はソニアの独壇場といってもいい。

キャラクタースペック

スピード	合体時	2.4
	分離時	2.0
ドラゴンシュート攻撃力		D
ドラゴン戻し速度		D
マジックゲージ溜め能力		C

自機当たり判定

分離時	合体時

扱いやすいスタンダードキャラ

クエイド Quaid

基本戦術

特にこれといったクセもなく、扱いやすいキャラ。マジックゲージの溜まりも早いので、耐久力の高い敵が多数出現するような場所では、合体時の溜め撃ちをどんどん使っていこう。その反面、メイン&サブショットは直線的な攻撃しかできないため、ボス戦で出現するザコの処理が課題になる。ザコの出現タイミングまでパターン化し、弾を撃たせることなく倒していこう。

この攻撃に注目！

クエイドで注目したい攻撃はボムのカオスフレアー。長時間に渡り画面全体に弾消し効果があるので、信頼度はピカイチ！

ボス戦で使うときには、自分から撃ち込みにいくことも忘れずに。

キャラクタースペック

スピード	合体時	2.6
	分離時	2.3
ドラゴンシュート攻撃力		C
ドラゴン戻し速度		B
マジックゲージ溜め能力		A

自機当たり判定

分離時	合体時

足を活かした接近戦キャラ！

イアン Ian

基本戦術

イアンの得意とする戦術は、本体スピードとドラゴン戻し速度を活かした一撃離脱。中型の敵にドラゴンシュートを撃ち込んだらすぐに呼び戻し、次の標的に向かっていくスタイルは、本作においてかなりの異彩を放つ。弱点はマジックゲージの溜め能力が低く、溜め撃ち系の攻撃を多用できないこと。また、ボムの無敵範囲が極端に狭いのも、不安要素のひとつといえる。

この攻撃に注目！

本作において無敵時間が信用できない唯一のボム。攻撃力こそ最強だが、弾消し範囲も狭く、扱いが難しい。

使用後は、画面の上部に弾を引きつけると安全を確保しやすいぞ。

キャラクタースペック

スピード	合体時	3.0
	分離時	2.3
ドラゴンシュート攻撃力		B
ドラゴン戻し速度		A
マジックゲージ溜め能力		D

自機当たり判定

分離時	合体時

ギミック満載のテクニカルキャラ

ロブ Rob

基本戦術

ロブのメインショットはワイド型だが、攻撃力が低いため、耐久力の高い敵に対してはサブショット（当たると爆発する、速度の遅い鉄球）やドラゴンシュートでフォローしていく。サブショットはあらかじめ敵の出現位置を覚え、「置く」ように使っていこう。ちなみに、サブショットは、ボーナスキャリーを持ったザコを勝手に倒しやすい。この点にも十分気をつけよう。

この攻撃に注目！

分離時の溜め撃ちギガウェイヴは、主にボス戦用の攻撃だが、使用中にドラゴンを戻せば画面中のザコを一掃することも可能。

ギガウェイヴ中のドラゴンを呼び戻せば、画面中のザコは全滅！

キャラクタースペック

スピード	合体時	2.1
	分離時	1.8
ドラゴンシュート攻撃力		A
ドラゴン戻し速度		C
マジックゲージ溜め能力		B

自機当たり判定

分離時	合体時

ゲー事典
ドラゴンブレイズ隠しテクニック①：ドラゴンシュートを撃つとき、ボタンを2連射しておくと、ドラゴンの呼び戻しを最速で行なうことができる（先行入力）。
ドラゴンブレイズ隠しテクニック②：溜め撃ちの使用中、ドラゴンシュートを行なうと、溜め撃ちを即座にキャンセルできる。溜め撃ちゲージの減少も同時に止まるぞ。

ステージMAP

飛空艇に気をとられていると、フライングオークの弾がくるので注意

パワーアップ

パワーアップ

ボム

ショットだけでは厳しいので、早めに溜め撃ちを使おう

パワーアップ

ステージ道中に出現する敵キャラ

キャラ名	スコア	金貨	銀貨	解説
アイテムキャリー	100	0	0	3機編隊で出現し、赤いものがパワーアップアイテムを持つ。パワーが3段階に満たない限り、ずっと出現し続けるぞ。
フライングオーク	200	2	4	ステージ序盤に出現する紫のものは自機を狙う高速弾を、終盤に出現する青いものは正面方向へ高速弾を撃ってくる。
ホーネット	100	0	3	画面上部をうろうろしながら、自機を狙うピンク弾を撃ってくる。大量に集まる前にショットで一掃してしまうといい。
ジャイアントバット	500	2	6	編隊を組んで出現し、自機を狙う弾を数発連射したあと画面外に逃げていく。溜め撃ちを使って編隊ごと倒してしまおう。
飛空艇（大）	4000	6	14	ステージ終盤に1機だけ出現。攻撃が厳しいので、出現位置を覚えたらドラゴンシュートで瞬殺してしまうのがベスト。
飛空艇（小）	2000	4	8	画面上部に停止し、弾速の遅いピンク弾による弾幕を展開する。速攻破壊は難しいので、合体時の溜め撃ちで倒すこと。
ドラゴンフライ	5000	6	12	弾幕はピンク弾＋高速弾。一応、中ボス扱いだが、強さはそれほどでもない。さっさと倒してボムとパワーを回収しよう。

※キャラ名下の数字は、左から破壊時のスコア、所持金貨数、所持銀貨数。

沼地上空での熾烈な空中戦！

霧ステージ Maimana

耐久力のやや高い敵が大量に出現し、どうしても押されがちになる。溜め撃ちを駆使せよ

BOSS ボス1次形態 ワイバーン キオラ

このボスで難しい攻撃はふたつ。まず、円形のピンク弾をバラまいたあとの針弾は、正確に自機を狙っているので、ピンク弾の間隔を見切りながら左右どちらか一方向に移動し続ければ当たることはない。

この攻撃から続く、全方位に大型ピンクの弾を連射する攻撃は動かずに待ち、最初に自機に当たる弾を見切ったら少しずつ外側に避けていこう。

ここまできちんとショットで撃ち込んでいれば、あとは2～3回ドラゴンシュートを撃ち込むだけで倒せるはずだ。

全方位ピンク弾に対しては、最初に自機に当たる弾を見切ることが重要。

BOSS ボス2次形態 寄生生物 メガロワスプ

このボスは、ランダム面の中でもテクニカルボーナスを獲得しやすい部類に入る。ボスがコアを開くまでの攻撃も、弾幕の中心が自機を狙っている扇弾だけなので、弾を引きつけながら少しずつ移動しているだけで、簡単に回避することができるはずだ。

さて、ボスがコアを開く際の攻撃は、正面方向のみ間隔が広い全方位弾（写真③）と、やや遅れての楔弾。つい広い場所に入りたくなるが、あえて画面一番下で待ち、広い場所のすぐ脇にある狭いスペースに入ろう。そして、全方位弾の最初の列が自機の横を通過したら、コアに近づいてドラゴンシュートを撃つ。このパターンなら、コアからの楔弾を誘導する必要がないので、確実にテクニカルボーナスを獲得することができるぞ。

①：1次形態を破壊したら、ドラゴンを呼び戻しつつ画面下へと下がる。

②：高速の扇弾は中央が自機を狙っているので、少しずつ避ければ楽勝。

③：全方位弾は正面に空間が空いているが、ここに入ると次の楔弾を誘導しにくい。あえてその横の狭い空間に入り、最初の全方位弾が自機の横を通過するのを待つ。

④：最初の全方位弾が自機の横を通過したら、中央の空間にルート変更。あとは届く間合いまで近寄ってドラゴンシュートを撃ち、テクニカルボーナスを獲得しよう。

ゲー事典 マップとステージ攻略についての補足：今回のステージ攻略のパターンは、どれも4面に登場することを前提としているが、マップに記載されている敵キャラは2面時のもの。3～4面ではこのマップより敵数が増えているので、ボーナスキャリーを持つ敵を「○番目のザコ」といった具合に覚えてしまうと不具合が発生する可能性がある。

ステージMAP

ドラゴンフィッシュは出現即破壊が望ましい

パワーアップ

ボム

ボーナスキャリーで無理をすると、中ボスの白弾が恐い

ボーナスキャリー

クラーケンは弾を撃たせずに破壊してしまおう

ステージ道中に出現する敵キャラ

キャラ名	スコア	金貨	銀貨	解説
ブラッシュジェル	100	0	3	画面横から出現し、波状の軌道で移動しながら、自機を狙って単発の弾を撃ってくる。特に危険な敵ではない。
アネモネ	500	1	3	アネモネギガントと共にコロニーを作っている固定の地上物で、自機を狙って弾を撃ってくる。なるべく早く破壊しよう。
アネモネギガント	2000	3	6	固定の地上物で、自機を狙って弾速の早いやや大型の弾を撃ってくる。残しておくと危険なので、早めに破壊すること。
ドラゴンフィッシュ	1000	3	7	胴体から大量のピンク弾をばらまきつつ、口から自機を狙う高速の白弾を発射してくる強敵。出現後即破壊するのが望ましい。
クラーケン	200	0	3	一定時間で炸裂する分裂弾を後方に設置した後、突進してくる。分裂前の弾は破壊可能（スコア100点、金貨3枚）。
シーウルフ	400	2	4	1機当たりの攻撃力は低いが、大編隊を組んで出現するため、かなりの弾数をばらまいてくる。撃ち負けないように。
ランプシェードフィッシュ キングジェル	5000	10	20	放っておくと大量のピンク弾と、自機を狙う高速の白弾を撃ってくるため大変危険。ドラゴンシュートで速攻破壊したい。

※キャラ名下の数字は、左から破壊時のスコア、所持金貨数、所持銀貨数。

深海生物を抹殺せよ！

海ステージ

Alger

道中は、中型のザコ・ドラゴンフィッシュを確実に倒していくことがポイントだ。

BOSS ボス1次形態 シー・ドラゴン ゾルバ

最初の攻撃は、弾速の速い扇弾の波状攻撃（4WAY↓3WAY↓4WAY↓）に注意。なるべくボスの正面をキープすると避けやすい。

次の渦巻き状に全方向にばらまいてくる攻撃は、ボスの真正面から少し横にずれた位置が死角になっている。

再び最初と同じ攻撃のあと、左の写真の攻撃がくるが、この攻撃はボスの目の前が死角となっている。ここでボスの目の前まで接近して、ドラゴンシュートを撃ち込んでトドメを刺してしまおう。

ここまではショットで撃ち込んでおき、ここでドラゴンシュートでトドメ。

BOSS ボス2次形態 シー・ドラゴン ゲルゾルバ

写真①の攻撃は、4面の場合は高速弾がV字状になっており、かなり避けにくい。左右に大きく動いて、なるべく弾のスキ間に入らないように避けよう。

テクニカルボーナスを取るためには、写真②～④の連続した動きと、その意味を理解することが必要。重要なのは、写真③の瞬間で、ボスの肩部分から発射されるレーザー状の4WAY弾を、画面下に誘導することがポイントだ。

レーザー状の4WAY弾を画面下に誘導したら、すかさずボスの真正面から突っ込んでいき、写真④の位置まで移動、コアが開いたらドラゴンシュートを撃ち込む。

レーザー状の4WAY弾を画面下に誘導してから、写真④の位置に突っ込むタイミングが重要で、これをつかめばそれほど難しくないだろう。

写真①：高速弾に追いつかれないように、左右に大きく動いて避けよう。

写真②：このピンク弾が意外と邪魔くさい。充分注意して避けよう。

写真③：写真②のピンク弾が残っているので、それにも注意を払いつつ、レーザー状の4WAY弾を画面下に誘導する。4WAY弾の弾道が確定したら、すぐに突っ込む。

写真④：ボスの正面に突っ込むと、この写真のように弾に囲まれてすさまじい状況になるが、これが正解。あせらず、コアが開いてからドラゴンシュートを撃ち込もう。

ゲー事典　道中の補足：中ボス・キングジェルの撃ってくる「く」の字状の高速弾は、中ボスの正面付近で、左→右と動くと避けやすい。この高速弾を1セット避けたら、接近してドラゴンシュートで破壊しよう。また、イカ型のザコ・クラーケンは、よく見ないと分からないが、分裂弾を後方に撃っている。意外とやっかいなので、撃たれる前に撃つことを心がけよう。

略奪旅団を追撃せよ！

砂漠ステージ Haradh

テクニカルの正解が見えにくいボスだが、弾幕を恐れなければ道は開ける。

ステージMAP

パワーアップ
ボーナスキャリー
ボム
パワーアップ
ボーナスキャリーに気を取られると、この辺で押されるので注意
先に砲台を撃ってしまうと楽

ステージ道中に出現する敵キャラ

キャラ	スコア	金貨	銀貨	解説
ロック	0	5	5	砂漠を疾走するダチョウのような生物。攻撃能力はないが、コインはたくさん持っているというボーナスキャラクター。
サンドフィッシュ	200	3	5	編隊を組んで出現し、かなりの量のピンク弾を狙って撃ってくる。あまり残しておくと危険なので、早めに破壊しよう。
ボーンブレイド	100	0	3	自機を狙ってピンク弾を撃ちながら、画面中を飛び回る。体当たりされてパワーダウンしてしまうことが多いので注意。
砲台（大）	500	4	10	中ボスなどに装備されている大型の砲台。やや耐久力があるので、ドラゴンシュート等を使って、早めに片づけよう。
砲台（小）	200	2	3	これも中ボスなどに装備されている砲台。自機を狙って高速の白弾を撃ってくるため、かなり危険な存在。
旅団護衛船バージェス	2000	7	30	大型砲台1門、小型砲台4門に加え、本体からも扇弾を撃ってくる強敵。溜め撃ちを使って、先に砲台を壊してしまおう。

※キャラ名下の数字は、左から破壊時のスコア、所持金貨数、所持銀貨数。

BOSS ボス1次形態 旅団指令船 ゴドランド

船首部分の攻撃は、炸裂して弾をばらまく爆弾をできるだけ破壊することが重要。

船首部分を破壊して、艦橋部分との交戦に移ったら、まずは速攻で中央下の砲台をドラゴンシュートで破壊、さらに左右どちらかのハッチ（ザコを出してくる部分）と、その前後の砲台もドラゴンシュートで破壊してしまおう。

中央の艦橋部分と、その後ろの主砲だけになったら、主砲からの3WAY弾に注意しつつ、艦橋部分→主砲と破壊していこう。

主砲の動きが止まったら注意！3WAY弾を撃ってくるぞ。

BOSS ボス2次形態 古代生物 オルドビス

このボスのテクニカルボーナスのパターンは、どうやらすっきりした形の正解がないようで、ごちゃごちゃした弾幕を抜けながらコアに接近しなければならない。しかし、かなりの精密さは要求されるものの、弾幕をしっかり分析できていれば弾避けそのものは毎回同じパターンになる。ここでは、キモになる弾避けの瞬間から、コアに接近するまでの動きを解説していこう。

最も危険なのは、写真③の場面。この場面のポイントは、毎回同じ高速弾のスキ間に入って避けるようにすること。写真③のように、右側の4WAY弾の真ん中を抜けるのがオススメ。この高速弾を抜けた直後のピンク弾は、少し左にずれた位置に、必ず自機1機分以上のスキ間があるので、そのスキ間を抜けてコアに突っ込んでいこう。

写真①：ボス出現直後の攻撃。特に問題はないでしょう。

写真②：落ち着いて高速弾のスキ間を見切って避けよう。

写真③：この高速弾4WAYを抜けた直後のピンク弾は、少し左に自機1機分（多少余裕はある）のスキ間が必ずある。一度ルートを見切ってしまえば、パターンになる。

写真④：写真③の弾幕を抜けて、ここまでくれば勝ったも同然。コアに接近してドラゴンシュートを撃ち込むだけだ。4面にくるとかなり難しいが、がんばろう。

ゲー事典 砂漠ステージのボーナスキャリーを出すザコ・ボーンブレイドは、大編隊で出現するので慣れないうちは非常に見分けにくい。ボーナスキャリーを出すヤツは、編隊を組まず単独で出現し、まっすぐ下に移動してくることを覚えておこう。

ステージMAP

ステージ道中に出現する敵キャラ

キャラ	スコア	所持金貨数	所持銀貨数	解説
ポイズンフラワー	100	0	3	画面上から出現し、自機を狙ってピンク弾を撃ってくる。基本的に3機編隊単位で出現するが、早めに撃てば問題ない。
ツチグリ	200	2	3	いたるところに配置されている地上固定の砲台。自機を狙ってピンク弾を撃ってくるので、なるべく早めに破壊すること。
ウツボカズラ	800	2	5	画面端に3門セットで配置されている地上固定の砲台。ピンク弾を大量にばらまくので、出現後、即破壊しないと危険だ。
ブリングドッグ	1000	5	10	胴体から大量のピンク弾をばらまき、口から自機を狙って高速の白弾を撃って来る強敵。やはり、出現後、即破壊が望ましい。
フライングオーク	200	2	4	画面上から出現し、中央付近で停滞。自機を狙って高速の白弾を撃ってくる。ブリングドッグとの混合攻撃になると危険。
グラムリア	5000	7	30	出現直後はピンク弾しか撃ってこないので、左側のヤツを速攻でドラゴンシュートで破壊してしまおう。

※キャラ名下の数字は、左から破壊時のスコア、所持金貨数、所持銀貨数。

変異植物を焼き尽くせ！

ジャングルステージ

Shaba

道中は中型のザコ・ブリングドッグの出現位置を覚え、速攻で破壊していくのが大切だ。

BOSS
ボス1次形態
魔法植物 アブティロン

ザコを出してくる攻撃パターンの間は、接近してドラゴンシュートを撃ち、ボスの正面のザコはまとめて倒しておこう。このザコを放っておくと、全方向弾をばらまいてくるので非常に危険だ。

左の写真の攻撃は、自機を狙って撃ってきているので、自機に当たるコースの弾をよく見て、少しずつ動いて避けるといい。

まったく逆の方針として、ボスの周りをぐるっと回るように大きく動いて避けるやり方もある。

ボスの正面付近で、あまり大きく動かずに避けるといい。

BOSS
ボス2次形態
呪詛球茎 マンドラゴラ

写真①の攻撃を避け終わったら、なるべく早く画面中央に移動し、写真②の攻撃に備える。写真②の攻撃がきたら、自機の位置をボスの真っ正面にセットしておく。ここで位置をボスの正面に合わせたら、あとは上下の動きだけでボスを倒せる。

写真②の攻撃は最後に弾のスキ間が閉じてしまうので、写真③のように、上に移動してかわす。直後の攻撃は、写真④のように、ぎりぎりで弾のスキ間に入れるので、ここで開いたコアにドラゴンシュートを撃ち込もう。

別のやり方としては、写真④の場面でスキ間に入っている2発の弾を、外側からまとめて避けてコアを撃ちにいくパターンも考えられる。前述のパターンの左右の座標合わせが厳しいと感じる人は、このパターンを試してみよう。

写真①：この攻撃を避けきったら、早めにボスの正面に移動すること。

写真②：ここで、自機の位置をボスの真正面に合わせる。

写真③：写真②の攻撃は、この位置まで上に上がれば避けられる。ボスの目の前に張り付く感じだ。ここまでできたら、もう自機を移動させる必要はない。

写真④：正面から2発の弾が飛んでくるが、左右の位置合わせができていればスキ間に入れる。後はコアにドラゴンシュートを撃ち込むだけ。

ゲー事典 このステージの中ボス・グラムリアは、完全に出現しきってからドラゴンシュートを撃ち込もう。出現する途中でドラゴンシュートを撃ち込むと、一撃では破壊できないので注意。

今度こそ発売迫る！

ガンスパイク™
GUNSPIKE

発売が伸びていたガンスパイクがAMショーに登場し、稼働日も迫ってきた！今回は発売即やり込みに備えて、ゲームの基本システムから、君が使いたいあのキャラの特性まで、ばっちり紹介していくぞ！

ガンスパイク入門

ガンスパイクは自キャラの操作システムが斬新、かつよく練られているのが特長の一つ。格闘&射撃のシステム、接近攻撃のシステムともによく考えられており、一度覚えてしまえば良好な操作性を楽しむことができる。

まずは、この攻撃システムに関する基本操作をしっかり押さえておくのが、初プレイでガンスパイクを楽しむためのポイントといえるだろう。基本的な攻撃の種類と操作については、下の写真を見てもらえば解ると思うので、しっかり頭に入れておこう。

さらに、これらの基本操作に加え、格闘ゲームのような「キャンセル」の概念の加わり、アタック＋ヘビーアタックのようなコンビネーションもできるようになっている。このあたりはキャラ差があるので、次のページで解説してある。自分が目を付けているキャラのところを、チェックしておくといいだろう。

ちなみに、このゲームは、一人死んだら終わりのライフ制。敵の攻撃の種類によって、少ししか減らなかったり、一気に大ダメージを受けてしまう場合もある。この辺も、なんとなく格闘ゲームっぽい部分といえるかもしれない。もちろん、受けたダメージは、左にあるような体力回復アイテムを取ることによって、回復することが可能だ。

リカバリーアイテム
ダメージの回復

スペシャルアタックアイテム
スペシャルアタックの回数が増加

アーマーアイテム
ライフメーターの上限が1本増加

8方向レバー
ショット
アタック
マーク

基本操作をマスターしよう

ATTACK
アタックボタンを押すことによって、リーチは短いが強力な接近攻撃を繰り出す。

SHOT
ショットボタン押しっぱなしにより、連射&射撃方向を固定したまま移動。

MARK
マークボタンを押しっぱなしにすると、補足した敵の方向を維持。

HEAVY ATTACK
アタック＋マーク同時押しで、より高威力な接近攻撃を繰り出す。

HEAVY SHOT
ショット＋アタック同時押しで、より高威力なショットを発射。

SPECIAL ATTACK
ボタン3つ同時押しにより、無敵時間を有する強力な攻撃を発動。

キャラ別詳細は50ページに

ゲー事典　シューティングゲームなのでプレイ中の自キャラは小さいが、スパイラルアローやサマーソルトキックといったお馴染みの技はしっかり再現されている。じっくり観察してみよう。

STAGE 1～7までの展開

ガンスパイクは、前半ランダム4面→後半ランダム3面というステージ展開。8面以降の展開は、まだ謎に包まれている。

前半ランダム4ステージ

THE OCCUPIED TOWN
日本の街中

敵に占拠され見る影もなくなった街。の人型兵器に一瞬で全滅させられる

自衛部隊が応戦したものの、突如現れた3機編隊

THE UNHOLY DWELLING
古い教会

廃墟となった古い教会。そこは、敵組織の生態兵器の開発のため、実験台となった人たちが、血を求めて徘徊している。教会内部には、変わり果てた神父の姿が……。

THE ABANDONED BRIDGE
ロサンゼルスの橋上

敵組織の侵略をロス市警が阻止するも、すでに突破寸前の状態。何としてでも橋を突破させるわけにはいかない。何とか敵を鎮圧するが、突如現れた敵の最新兵器に、行く道を阻まれる。

THE PERISHED TOWN
夜の香港の街

すでに崩壊寸前の香港の街。街は燃え、人の影はもうない。部隊を組織するバルログを倒し、街の破壊工作を阻止せよ。

後半ランダム3ステージ

THE SLOPE
雪原

ついにその姿を現した二人目の四天王キャラ、カブキ。全身に武装を施した極悪サイボーグだ。

カブキvsシバの一騎打ち。強力な武装を誇るカブキに対して近づくのは危険だ。射撃でダメージを与えろ。

断崖に作られた物資搬入用のヘリポートは一年中雪に覆われ、アリをも通さぬ厳重な警備で守られており、いまだ所在地のつかめない敵秘密基地への入り口の一つではないかと予測される。

THE KING OF THE JUNGLE
湿地帯

薄暗いジャングルから、突如躍り出る強敵、サスケ。ジャングルマスターの名に相応しく、俊敏な動きで迫る。

不気味な湿地帯での戦闘。巨大な人喰いワニなどの危険生物も、プレイヤーの命を脅かす。

まだ人が一歩も踏み込んだことのないような湿地の中、さまざまな突然変異と思われる生物が大量発生した。その中には、人類がまだ見たこともないような未知なる生物が潜んでいるという。

UNINHABITED STATION
駅

荒れ果てた線路上に現れた列車には、兵器と思われる4つ足のメカが積載されていた。戦闘の予感。

列車で運ばれてきたのは新型の対人兵器だった。実戦配備を阻止するためには、ここで撃破しなければ。

荒廃した古い駅、辺りには使われなくなった列車が放置されている。それに似つかわしくない敵部隊が集結していた。ここへ新型対人兵器が搬入されるという情報が入ったのだ。なんとしても殺戮兵器の実戦配備を阻止せねばならない。

ゲー事典 バルログ、カブキとも一回目の対決では途中で逃げてしまい、決着はつかない。ステージ8以降にさらに強力な敵となって再登場するのは間違いないだろう。

SHOT ショット

最も基本的な攻撃のためか、どのキャラもそれほど差はない。他の攻撃のような「出したあとのスキ」がないため、常に撃ち続けるようにしよう。

キャラクター攻撃データ

NASH ナッシュ

編集部評価

ショット	A
アタック	B
スピード	B

ショット系の性能が高く、遠距離戦で無類の強さを発揮する。スピードはB評価となっているが、実際はキャミィ・シモーヌよりやや遅い。

CAMMY キャミィ

編集部評価

ショット	C
アタック	A
スピード	B

アタック系の攻撃力は魅力的だが、ショット系の制圧力に不安が残る。対戦格闘ゲームのつもりでプレイしていると、痛い目にあうかも。

キャミィのみショットが2列。これにより攻撃範囲が広くなっているのだろうか？

ARTHUR アーサー

編集部評価

ショット	B
アタック	B
スピード	C

すべての行動が鈍重で、まさに重量級といった感じ。他のキャラにはない、ヘビーアタックのキャンセルをどう使っていくかがカギを握る。

形状は標準タイプだが、弾が少々大きいのが特徴。威力の差は現在のところ不明。

SHIBA シバ

編集部評価

ショット	B
アタック	B
スピード	A

スピードこそ全キャラ中最速だが、アタック系の扱いにくさは大問題。アタックは必ずヘビーショットでキャンセルしていくこと。

SIMONE シモーヌ

編集部評価

ショット	B
アタック	A
スピード	B

ショットとアタックのバランスがとれたスタンダードキャラ。貫通力の高いヘビーショットは、敵の多い場所で役立ってくれるはず。

キミはどのキャラがお好み？

5つの攻撃を使いこなせ！

シューティングでありながら、アクションゲームの要素も持ち合わせた本作では、各キャラクターの攻撃も銃器から打撃技までさまざま。すべての攻撃の性質をきちんと理解しておこう。

Text: 善之字元帥

キャラ特性を理解しよう

本作でプレイヤーが選択できるのは、みなさんお馴染みのカプコンキャラ（＋α）。以前紹介したように、それぞれのキャラはショットをはじめとする計5種類の攻撃を使うことができるわけだが、これらの攻撃はキャラの個性が色濃く反映されているため、[illegible]や攻撃範囲などにはかなりの差が見受けられる。[illegible]

ことによって、コンビネーション打撃を繰り出すが、その攻撃回数からしてキャラごとにまちまち。最多段はキャミィの3連コンビネーションだが、アタックのキャンセル（カコミ参照）を使えばより多くの段数を繰り出せる。

そしてヘビーショットについては、攻撃範囲や威力のほか、「貫通性能」にも差があることをチェックしておきたい。例えばシモーヌのサムライレーザーはどんな敵でも貫通するが、シバのサイクロン[illegible]

アタックをキャンセルする

なんと本作では、まるで格闘ゲームのように、アタックをキャンセルしてヘビーショットやヘビーアタックへとつなぐことができる。使いこなせば、一回の攻撃で敵に与えるダメージが大幅に上昇するほか、シバなどアタックのスキが大きいキャラについては、ヘビーショットへとキャンセルすることによって、硬直時間を軽減する効果もある。[illegible]

ちなみに、アーサーのみ例外的にヘビーアタックからヘビーショットへのキャンセルも可能。アタック→ヘビーアタック→ヘビーショットという3連係がすべてヒットすれば、中ボスクラスの敵ですら倒せるほどの威力を発揮する。

アタックのキャンセル可能ルート

ゲー事典 **ショットに性能差はあるのか？**：現在のところ、（通常）ショットにどのような性能差があるのかはよくわかっていない。外見からしてあからさまに違うのは、キャミィの並列型ショットだが、これも威力が他のキャラと違うかどうかは不明。これまでの彩京シューティングでは、弾の色が違う＝威力も違うというのが常識だったが、はたして本作では？

SPECIAL ATTACK スペシャルアタック

使用回数に制限のある攻撃で、普通のシューティングにおけるボムに相当する。アタックやヘビーアタック中など、どんなときでも出すことができるぞ。

HEAVY ATTACK ヘビーアタック

スペシャルアタックを除けば最大の威力を持つ攻撃だが、スキが甚大なため、不用意に使うと非常に危険。1対1のシチュエーションで使うべきか。

HEAVY SHOT ヘビーショット

強化版のショット。アタックやヘビーショットと比べるとスキは短めだが、油断は禁物。確実に当てるために、敵をマークしてから狙っていくこと。

ATTACK アタック

肉弾戦用の攻撃で、リーチが短いかわりに威力は高い。キャラごとに1～3連続のコンビネーションになっているが、どこで止めてもそれなりにスキはある。キャンセルしてヘビーショットやヘビーアタックにつないでいくのが常套手段だ。

ソニックブレイク

ソニックブームを連射。攻撃範囲が広く、扱いやすいスペシャルアタックといえる。

サマーソルトキック

攻撃範囲は狭い。『ストZERO』とは違い、出がかりに無敵時間などはないようだ。

ピアシングキャノン

楔状の大型弾による攻撃。敵に当たると速度が落ち、長時間ダメージを与える。

ナッシュのアタックは回し蹴り。足を振り回すため、攻撃範囲がやや広くなっている。

コンビネーションの2[illegible]わずかに前進しつつ攻撃するというのもポイント。

チェイングレネード

爆風を展開したあとはすぐに動けるようになるので、ここからコンボも狙える。

キャノンスパイク

威力は折り紙付き。途中から空中判定になるため、敵弾をかわすことも一応可能。

ライアットスマッシャー

光弾を2連射。貫通性能はなく、他のキャラと比べるとかなり見劣りする感が……。

3連続コンビネーション。最後のスパイラルアローでかなり前進するので、位置関係をよく考えて使わないと敵に囲まれることも。

アーサービーム

正面にレーザーを展開。攻撃範囲と威力のバランスがいいスペシャルアタックだ。

アーサーラッシュ

アタックよりもさらに突進力がある。ヘビーショットへとキャンセルできるぞ。

アーサーミサイル

ミサイルを連射する。攻撃している時間が非常に長く、無闇に撃つと危険だ。

槍を突き出しつつ突進する。単発ながら他のキャラよりリーチがあるため、近寄るリスクは低いといえる。

ホーミングアカビー

敵を自動捕捉する妖精による攻撃。思ったとおりの敵を狙ってくれないことも。

1080ターン

その場で回転しつつ何度も攻撃を加える。すべてヒットしたときのダメージは強烈！

サイクロンボール

巨大な光弾を発射。比較的スキが短いので、アタックをキャンセルして使おう。

スケボーのエッジで攻撃。リーチが極端に短く、扱いづらい印象を受ける。

サムライソード

威力は絶大！　しかし、衝撃波の横幅が狭く、小型の標的に当てるのは難しい。

サムライスラッシュ

弧状に斬撃を繰り出す。アタックよりもはるかに攻撃範囲が広くなっている。

サムライレーザー

レーザーの威力は低めだが、あらゆる敵を貫通する。ザコ戦で多用する攻撃だ。

1段めは日本刀を袈裟切りに振り下ろす。どうやらシモーヌは左利きのようだぞ。

2段めは手首を返し、複雑な軌道の斬撃。他のアタックの例に漏れず、リーチは短い。

ゲー事典 **ダウンと起き上がり**：本作では、一定以上のダメージを受けるとプレイヤーキャラがダウンする。ダウンしたキャラはしばらく無敵状態になり、ごろごろと回り込みしながら起きあがることになる(回り込み方向はレバーで制御可能)が、このとき何らかの攻撃をするとすぐに無敵が切れてしまう。連続でダウンさせられないように気をつけよう。

燃えろ！ジャスティス学園

ニューフェイス熱血紹介!!

NAOMI版『燃えろ！ジャスティス学園』
ジャンル名：3D対戦格闘
稼働予定日：2000年予定

Text: 腸捻転南高校脱腸生徒会
（誤植の貴公子　田渕健康／脱字書記長　柵タル）

2000年秋、日本がジャスティスワールドに変貌しようとしているまさに今！青春のまっただ中を爆走する君たちに『燃えジャス』の新着情報をお届けしよう。これを読んだら君たちも、何かに根性ゲージを使うのだ！　3本くらい。

新入生徹底調査委員会

ビ◎リーヒルズ青春白書以上の青春度と噂の高い学園格闘ゲーム『燃えろ！ジャスティス学園』の新キャラが、ついに日本公開となった。誰もが主役のこのゲームでも、特に濃いめのニューカマーたちを、とくと堪能してくれたまえ！

五輪高校　軽井沢もも

MOMO

ハートにスマッシュ！

まんがチックな演出の、だだっこあたっく。かあいい。

テニス部なのにショルダータックル！……かわいいからいいか。

ジャ、ジャイアントスイングですか！この小さい体のどこにそんな力が？

軽井沢もも DATA

五輪高校テニス部のマスコット的存在のもも。明るく無邪気な性格で、4.5頭身の可愛らしい外見とは裏腹に、■■顔負けのパワフルな攻撃が得意。

太陽学園　委員長

IINCHO

クラスの大黒柱

完全燃焼アタック説教攻撃！

巷で流行の論述バトル？　平和的な戦争ってやつですな。

連続正拳突きがヒット！　まじめな彼女にぴったりの技といえよう。

今度は委員長も闘います！　綺麗なフォームの飛び蹴りが決まった！

これは手刀かな？　ひなた■■信空手■■流派が異なるようじゃの～う。

これは昇陽拳？　家庭用ではケン・マスターズ■信空手を習うとか言ってたけど？

委員長 DATA

バツたちのクラスの委員長。持ち前の責任感と、習いたての通信空手でトラブルに立ち向かう。前作ひなたEDでも委員長魂全開でがんばっていた。

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ　登場生徒紹介　田渕健康……腸捻転南高校脱腸生徒会の■血生徒会長。半ズボンの生徒会長がいていいのかよ、という指摘には平和的ビンタ刑をもって応じる。／福田柵太郎……腸捻転南高校脱腸生徒会書記長。「脱字をするたび5セントもらってたら今頃大金持ちだぜ」とは彼の談話。3人1チームが原則なのに書き手が1人欠けてる現状を皆様はどう思いますか(泣)。

六番目の勢力 聖純女学院

既存の五高校に加え、本編に関わってくるのが乙女の花園聖純女学院だ。アキラが転入している点も含め、要チェックだ！

旋律の令嬢 霧嶋ゆりか YURIKA

ゆりかの奏でるバイオリンの調べは、強力な飛び道具になる。

フェンシングのように、弓で突くゆりか。レッツ優雅。

虚空に浮かぶ五線譜のエフェクト。バトルというよりリサイタルだね。

霧嶋ゆりかDATA
聖純女学院に転校したアキラの友人で、心優しく物静かなお嬢様。そのバイオリンの演奏は、高い評価を受けている。格闘における技のレバートリーも多そうだ！

孤高のスケ番 姫崎葵 AOI

毒蛇のごとく相手に向かっていくチェーン、遠距離戦はアタイの物。

ガンつけ（メンチをきる、とも）で対戦相手を迎撃、恐るべしスケ番！

チェーン締め付け＋電流の複合攻撃で完全燃焼夜露死苦！

姫崎葵DATA
聖純女学院の中で異彩を放つスケ番。アキラの依頼を受けて、ともに行動する。スケ番の必須アイテム、チェーンを変幻自在に操り敵を絡め取る！

功夫ライダー 風間アキラ AKIRA

空中で何度も相手を蹴りつけるアキラの完全燃焼アタック！

これは骸裡門かな？ 功夫ライダーの名は伊達じゃない！

前作から継承された気孔塊。醍醐兄さんごめんなさい。

風間アキラDATA
もとは外道高校生徒で、総番長風間醍醐の妹。進級を期に聖純女学院へ転入する。もうメットのアキラは使えないのか？

ストーリーモードでは、戦闘の合間にデモが挿入されるぞ（キャラ専用フォントが用意されているのが細かい）。1人用でも、胸踊るプレイができることを保証しよう！

くり返される悪夢 ジャスティス学園

優秀な人材を育成するために、忌野雷蔵によって設立されたジャスティス学園。前作の誘拐洗脳事件の元凶であったが、他校生徒の活躍で平和を取り戻した。だが、ジャスティス学園はふたたび魔に魅入られることになる……。

暗黒の刺客 霧嶋九郎 KUROW

霧嶋九郎DATA
謎のベールに包まれた暗黒生徒会のリーダー。ジャスティス学園を手中に収めるため、自ら生徒として潜伏している。武器手に装着された獣のような爪が、武器になることは間違いないだろう。雹との激突必至か!?

暗黒生徒会とは？ 闇からの訪問者霧嶋九郎の真意は？ 謎が謎呼ぶ学園の有事は、君たちの手で解決せよ！

KUROWの暗黒ローキック（仮名）！ 待機中の醍醐の目がやけに赤いが……？

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ
今回の事件は、ジャスティス学園忌野雷蔵学園長が何者かに襲撃されたことに端を発しているらしい。そう、今度はジャスティス学園も狙われているのだ。ジャスティス学園教師の英雄や響子、そして生徒会長であり前作のラスボス、忌野雹にも被害は及ぶのだろうか？ 前作以上にシリアスな展開が予想される『燃えジャス』。武者震いを抑えて発売を待つのだ!!

燃えろ！ジャスティス学園在校生熱血紹介！

スポーツマン疾風怒涛　五輪高校

年中アドレナリン全開の超高校級スポーツ校！　キミ、悩んでる暇があったらスポーツしなさいスポーツを！

五輪のスリープラトン炸裂！背後にボロギレと化した隼人が……。

爆裂スラッガー
将馬
デカバットがトレードマークの熱血野球少年。ついに念願のレギュラー入りを果たし、ますます青春絶好調！

パワフルアタッカー
夏
繰り出すアタックは岩をも砕く、五輪高校バレー部のスーパーエース。幼なじみの将馬とは、相変わらずのケンカ友達。

眠れる飛び魚
流
水泳部を率いるスーパースイマー。普段は穏やかだが、水に入ると性格が一変する。

不屈のゴールキーパー
ロベルト
ケンカの絶えない将馬たちをフォローしながら、友情のために闘うサッカー少年。混血のクォーターである。

飛び出せヤングソウル　太陽学園

自由奔放明朗快活がウリの太陽学園!!　依然として熱い学徒&教師は必要以上に健在!!

嵐の女子高生
ひなた
好奇心旺盛なイマドキ女子高生。通信教育で全国レベルのグラップラーへと成長した天才少女でもある。

熱血高校生
バツ
デコは広いが本編の主人公だ！　ジャスティス学園創立の鍵を握る「忌野一族」の血縁者であるという事実が、彼を事件に巻き込む！

謎の風紀委員長
恭介
太陽学園を取り締まる風紀委員。一連の事件を調査するうち、不穏な力の存在を知ってしまう。立ち上がれ、白ラン風紀委員！

燃える赤ジャージ
隼人
太陽学園の名物体育教師。荒ぶる魂を竹刀に込めて、迷える学徒たちを熱血指導するバーニングティーチャーだ。

スクープ女子高生
ラン
カメラとマイクを武器に、日夜スクープを探し回るハイパーアクティブ新聞部員。「ねぇねぇ、いいネタない？」

PS版からの新キャラ、ランのハリセンが炸裂！

熱血国際派　パシフィックハイスクール

前作のエンディングでアメリカに旅立ってたよーな気もするロイを始めとして、おなじみメンバーが再集結！

これがパシフィックの最終兵器、トリプルヘブンズクロスDA！

豪腕アメリカン
ロイ
アメフトの花形クォーターバック。日本嫌いだったが、バツたちとの出会いにより、次第に感化されているらしいぞ。

セクシーチアリーダー
ティファニー
ロイを慕って共に行動している陽気なアメリカン。コスチュームも変化してセクシー度UP？　でも相変わらず日本語は下手。

ファイティング牧師
ボーマン
争いごとを好まない温厚な性格だが、怒ると手が付けられない牧師見習い。趣味はボランティア活動。

疑惑の中枢　ジャスティス学園

全国有数のエリート校であるが、その裏には様々な噂が飛び交う謎多き学園である！

高機動教師・英雄
さらに機動力を増したジャスティス学園の国語教師にして、島津流空手の使い手。職場仲間の響子とは交際中。

白衣の悪魔・響子
元天才外科医の保健教師。同僚の英雄と共に、ジャスティス学園学園長襲撃の犯人探索へと向う。

今回の謎に迫らんとする教諭陣。補導全開だ！

男の修練場　外道高校

前作で行方不明になっていた総番長・醍醐が戦線復帰!!　より濃さを増した漢祭りにキミもビルドイン!!

斬り込み隊長
エッジ
総番長・風間醍醐の命を受け、近隣高校の制圧へと乗り出す。本名の「山田英二」の名で呼ばれるのを激しく嫌っている。

怪力番長
岩
体はデカいが気のいい怪力高校生。次期総番長の座をエッジと競いあっている。相撲技を駆使してあらゆる敵を撃破するマイトガイ。

外道高校総番長
醍醐
外道高校の総番長で、アキラの兄。休学し、修行の旅を続けていたが、今回の異変を察知して外道高校に戻ってきた！

総番醍醐が戦線復帰！その実力やいかに!?

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ　旧キャラで、なんといっても気になるのは「新技の有無」であると思われるが、ほとんどのキャラには何らかの新必殺技、または新しい完全燃焼アタックが追加されている模様だ！　さらに、写真を見てもらっても分かるとおり、今回は「ツープラトン」を上回る「スリープラトン」も登場！　威力や実用度も気になるが、演出も楽しみだね！

読者参加型燃えジャス支援開発部 燃ジャースコンパッション

（青森県制圧！　黒川春姫さん）
小悪魔チックなももタソ。将馬女難の時代？

（愛知県制圧！　高槻夜代。さん）
より頭のツンツン度が増して帰ってきたエッジ。でも本名で呼んじゃだめだぞ。

俺の時代が来たぜ！

HAYATO NEKKETSU

（神奈川県制圧！　斉宮信乃さん）
2000年は先生の年ですか！　っていうか通年で自分年なカンジ。

（東京都制圧！　タケダユウコサン）
友情、努力、協力。これらは正義という一個の点になる。

（神奈川県制圧！　久慈隆之助さん）
イキオイオーケー！　でも次は合作もチャレンジしてみてね。

イラストレーション日本制圧同好会
『燃えジャス』の他校制圧を模し、絵による日本制圧を狙う健全なカルト集団です。

勇気と絵心のイラストスリープラトン！

上段ザキ（神奈川県　Kumiさん）
http://www04.u-page.so-net.ne.jp/cd5/kum/
中段英雄（兵庫県　浪人ゲーマー638君）
下段ひなた（愛知県　ドーナツキングさん）
↑合作イラスト、もしくは合体希望分割イラスト募集中！　いきなり新キャラのイラストがくるあたり情報革命の波を感じずにはいられないぜ！
そして青春とは何か？　答えはトカベンのED曲の中に隠されている……気がする。迷わず行けよ！

（静岡県　花■＆竜樹＆孝志のスリープラトン）
太陽学園コンビもいいが、煤けた書も捨てがたい。時間がないのにノッてくれた根性に拍手‼

今月の燃ジャオシ！

（埼玉県制圧！　遠藤遥子さん）
今はもう、男の人の振りをしなくてもいいんだけど……でも。

（青森県制圧！　黒川春姫さん）
http://www.sx.sakura.ne.jp/~xap/index.html
父雷蔵襲撃により、バツが冷静さを欠かなければよいのだが……。

燃えろ！洋裁軍団

カレキ、小物など皆様のクリエイティブセンスを分けていただく当コーナー。コスプレもオトケーよん。

（東京都　将馬＝柳沢テ美さん　恭介＝念カテミ子さん）
http://www5a.biglobe.ne.jp/~demi/
どうよ、この完全燃焼ジャスティスグループは？　またよろしくです。

ボーマンのゴッデスポエム

アルカディアの皆さんこんにちは。まだ一通もイラストが来ていないボーマンです。燃ジャの締切は毎月30日前後と覚えておいてくださいと告げるとともに、魂のポエムを皆様に紹介しましょう。

千葉県の全身玉露君からの投稿です。

「燃えろ　燃えろ
燃えろ　燃やして‼
あー燃えてえ‼
大オイルで人体発火
お茶の間騒然フルバースト
ひなたになら燃やされてぇ」

……なんといいましょうか。焼身自殺願望でもあるのですか？　一度神に迷いを打ち明けることをおすすめします。神よ、この者に祝福を‼

すべての宛先はこちら燃ジャ！
〒154−8528
東京都世田谷区若林1-8-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
『（悩ましく）燃ジャ……』係

E-Mail投稿は……
sp_moja@arcadiamagazine.com

中国名は燃邪亜素魂罰生運 燃ジャースコンパッション

『燃えジャス』関連投稿募集中!!　この秋、君の根性ゲージを燃ジャ魂に使え！　5本ほど。いまなら掲載者に素敵なプレゼントもついてお得極まりないっちゅう話ですよ編集長〜〜。

●勇気と絵心のイラストスリープラトン
ぬあああ『燃えジャス』関連のカラーイラストを募集中。合作イラストを優先する傾向にあるので、兄弟のふれあいに、親子の絆の確認に、プロポーズの言葉に最適じゃい。1枚のハガキに、2〜3人で作成した合作イラストを描いてくれたまえっ（一人でも可）。
ご近所に燃ジャ友がいないというさびしん坊さんは横9cm縦4.5cmサイズの用紙に絵を描いて送ろう（出力したもの、データ投稿も可）。編集部で3枚を組み合わせて、スリープラトンにもっていくぞ！
●燃えジャス　質問ポスト
『燃えジャス』に関する質問募集。開発者様に届けるぞ。
●ジャス学洋裁部
小物、ガレキ、コスプレからVOW風写真までとレンジは広い。
●読者リレーマンガ募集
リレー漫画募集。起点のネタ振りを誰かよろしく。

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ
初回だというのに、がんばって投稿してくれたみんなありがとう！　これからも「燃えジャス」一直線な投稿よろしくおねがいします。9月初旬にメール投稿をしたら宛先不明で戻ってきてしまった皆様ごめんなさい(汗)。今はしっかり機能してますので、バシバシ発信していただけるとほんまこつ助かりますけん。

RIDGE RACER V
Arcade Battle

プレステ2でリハビリ開始!!

ついにアーケード用の画面が完成した「リッジV」！ 今回、その画面を一挙公開。またナムコからリッジの豪華グッズが限定発売されるぞ!!

担当：まるする(爆)

風を感じて走れ

リッジレーサーの進化について

リッジレーサーシリーズは、アーケード版として登場し、3作目でタイトルを一新したレイブレーサーまで、業務用の進化は続く。

その後、家庭用ゲームのプレイステーションに舞台を移し、リッジレーサー4へと、より家庭用向きの進化を遂げてきた。

その進化の過程を見ていくと、アーケード1作目では、ゲーム内容はそれほど複雑ではなく、取っ付きやすいものだった。

2作目になると、基本的には1作目と同じなのだが、より走りやすくしつつ、コースもより高度なテクニックを必要とするものへと変化してくる。

レイブレーサーになると、続編の弊害を払拭するために、遊び方を工夫し、奥行きのあるゲームへゲームが煮詰められてきた。

しかし、家庭用になると内容は一変！ 遊びの幅を広げるために選べる車も増やし、それまでのものとはかなり違う印象を受ける形のゲームへと進化をしていった。

ゲー事典 リッジレーサーVのイメージキャラクターであり、トヨタカーナビの広告宣伝キャラクターに抜擢されるなど活躍している『深水藍』。この夏行われた「深水藍を捜せ!!」キャンペーンは、9月23日のJAMMAショー・ナムコブースにて結果発表。残念ながらこの号では結果が掲載できなかったが、次号では、それを含めたショーのレポートをお送りする予定だ。

原点に戻る！

アーケード版も家庭用もやることはやった！ という感じのしていたリッジレーサーシリーズであったが、新しいハード、プレイステーション2の出現で、新たなリッジレーサーの世界を作るべく、装いも新たにリッジレーサー1、2そのまんまの雰囲気を持った最新作を登場させた！ それがリッジレーサーVである！

ハイパワーのハードにより、アーケード版と差がまったくないレベルで作られたリッジレーサーVは、アーケード版に対して宣戦布告をしているかのように、1、2作目の雰囲気を前面に思い切り出した形での登場となった！

原点に戻ったこの作り方は、1、2作目の雰囲気を好んでプレイしていた人にはたまらないものであったに違いなかったのでは？ 自分もその一人だったし！

そのリッジレーサーVが、アーケード版で登場する！ これは一大事だぞ！

2人が可能！ 多人数対戦は？

希望が！夢が！実現する！

プレイステーション2でリッジレーサーVをやっていて思ったことは、あまりにも1、2作目の雰囲気なために、これをアーケード版の筐体に入れてゲームができたら、なんて考えたりしていたんだけど、まさかそれが実現するとは誰もが思ってもいなかったでは？

過去に家庭用からアーケード版に移植をされたものがほとんどなかったので、夢物語とばかり思っていたのにね！

出るとなればやるしかないでしょう！

ただ気になるのはアーケード版になるうえで、どんな変更がされるのか。コースは？ 車は？ アーケード版ならではの新しいものは？ 期待はふくらむばかりだ！

この冬は熱くなりそうだ！

完全限定生産!! リッジスティックボード誕生！

RIDGE RACER 2001 TYPE R

ゲームメーカーのナムコが、リッジレーサーのスティックボードをインターネットで直接受注販売することが決定した！ しかも、完全限定千台である。価格は2万9千8百円（税・送料別）。一般の市場に出すと、この4倍は軽くするのではないだろうか？

詳しくは59ページからの情報ページに書いてあるが、インターネットのみの受注生産となった経緯は、「市場に流通することで起こる価格の上昇を阻止し、この製品の実力を認めてくれた人にのみ買ってもらいたい」というものらしい。とにかくこの実力がわかる人は、ナムコホームページへ急ごう。

ナムコ・ワンダーページ（http://www.namco.co.jp/）のグッズをクリック!!

ゲー事典 リッジスティックボードを設計したのは、国内フォーミュラレースの登竜門「FJ1600」のコンストラクター「カネコレーシング」。「乗り物」としての機能を損なうことなく、鋭角的なデザインを実現することに成功している。

ギルティギアX公式HP　http://www.guiltygearx.com/
ARC SYSTEM WORKS　http://www.arcsy.co.jp/
© 1998 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd
© 2000 SAMMY Corporation 1998,2000 ARC SYSTEM WORKS CO., ltd.

GUILTY GEAR X

[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]
ORIGINAL SOUND TRACK

オリジナルサウンドトラック ナウ オン セール
一撃必殺発売中!

圧倒的なパワーと疾走感を携えここに究極の死闘が蘇る!『ギルティギアX』のサウンド全てを収録し、前作のCD未収録音源とゼクスのSEをボーナストラックとして収録。このサウンドはまさに格闘ゲームミュージックの最高傑作だ!

FSCA10143¥3,200(税抜¥3,048)

GUILTY GEAR X
[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]
ORIGINAL SOUND TRACK

www.firstsmile.com
ゲームミュージック好き?
〒150-0021 東京都渋谷区恵比寿西2-3-3 第2武田ビル1F TEL 03-5457-0508 FAX 03-5457-0506 MAIL egao@firstsmile.com

ARCADIA NEWS CUP

BRAND NEW UPDATES

オラタンVer.5.66初の毒ガス杯結果速報

REPORT

アビオンといえば、知る人ぞ知る『バーチャロン』西の聖地。初代から今に至るまで、数多くのトッププレイヤーたちを輩出している。そこで半年に1度行なわれるのが、この毒ガス杯だ。毎回各地から強豪が集まり、全国大会規模の熱い戦いを繰り広げている。

『Ver.5.66』での初開催となった今回、参加プレイヤー数は総勢約150名。去る8月25、26日の両日に予選が行なわれ、翌日の決勝に向けてしのぎを削った。そして、27日の決勝は選び抜かれた25名の総当たり戦(ポイント制)。つまり、決勝大会だけでも300戦が行なわれたことになる。じっくりと時間をかけて勝敗を決するあたりは、『オラタン』ならではといったところだろうか。実際、新宿西口スポーツランドで行なわれる大規模の大会も、同じく総当たり戦が採用されている。トーナメント方式と違い相性などの組み合わせに左右される部分がなく、やり込んでいるプレイヤーにとってはうれしい形式といえるだろう。

さて、この長丁場を乗り切って見事優勝を飾ったのは、テムジンを駆る地元・毒ガス団のEXR氏。最強との呼び声も高い同じ毒ガス団のチャバネ氏(フェイーイェンkn)を僅差で抑えての栄冠だった。3位は、東京勢の司氏(スペシネフ)。これまた優勝候補の一角と目されていたが、ワンツーフィニッシュをの大阪勢に抑えられた格好となった。残念ながら新VRは予選突破を果たすことができなかった今大会。半年後に行なわれるであろう同大会での巻き返しに期待したい。

総当り戦の長丁場こそが『オラタン』大会の魅力!? いまだ150人ものプレイヤーが集まるあたりは、さすがの一言だ。プレイヤーの方々、どうもお疲れさまです。

見事優勝を勝ち取った毒ガス団 EXR氏。チャバネ氏、司氏との直接対決を制しての栄冠だ。

惜しくも2位の毒ガス団 チャバネ氏。勝率では、優勝のEXR氏を上回っている。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
01エスポワール	—	◎	×	×	×	○	◎	○	×	○	○	◎	×	◎	◎	○	/	○	×	×	○	/	◎	×	◎
02エボラ	×	—	/	×	×	/	/	/	×	/	◎	◎	×	×	◎	×	×	/	/	×	×	/	○	/	◎
03777(無制限)	○	○	—	○	×	/	/	◎	◎	/	/	/	○	/	◎	◎	◎	×	◎	◎	×	/	×	×	/
04らおう	◎	◎	/	—	/	×	○	×	×	◎	◎	◎	/	×	×	◎	○	◎	○	◎	×	/	◎	/	◎
05ぱっふぃー	◎	◎	◎	○	—	/	◎	/	○	○	◎	×	×	○	◎	/	◎	○	○	○	○	/	○	○	◎
06ジェスター	/	○	◎	◎	○	—	/	/	×	/	◎	◎	×	○	◎	◎	○	◎	×	○	◎	×	○	×	×
07プレシア特訓中	×	○	○	/	×	○	—	○	×	/	◎	×	○	×	○	◎	◎	×	×	/	×	×	/	×	◎
08アミーゴSマニラ	/	○	×	◎	○	○	/	—	○	×	○	◎	◎	/	◎	/	/	×	×	◎	◎	○	◎	×	◎
09司	◎	◎	×	◎	/	◎	◎	/	—	◎	◎	○	×	○	◎	/	◎	◎	◎	×	◎	×	◎	○	◎
10ワタル	/	○	○	×	/	○	○	◎	×	—	×	/	/	/	◎	×	/	/	◎	×	×	×	×	/	◎
11クロネコ	/	×	○	×	×	×	×	/	×	◎	—	×	/	×	◎	/	×	×	×	×	/	×	○	×	/
12ぼばいJ	×	×	○	×	◎	×	◎	×	×	○	◎	—	◎	○	◎	/	/	○	×	◎	/	×	○	○	/
13EXR	◎	◎	/	○	◎	◎	/	×	◎	×	○	×	—	○	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	◎	◎
14一本木蛮	×	◎	○	◎	/	◎	◎	○	/	○	◎	/	×	—	○	/	/	◎	◎	/	/	/	◎	◎	×
15イモケンピ	×	×	×	◎	×	×	/	×	×	×	×	×	×	/	—	○	○	×	○	/	◎	×	○	×	◎
16オナニストスリーナイン	/	◎	×	○	×	×	×	○	○	◎	○	○	×	○	/	—	/	○	◎	◎	◎	/	◎	◎	◎
17ヘッポコピンピン	○	◎	×	/	×	/	×	○	×	○	◎	○	×	○	/	○	—	×	/	×	×	/	○	◎	◎
18みや	/	○	◎	×	/	×	◎	◎	×	○	◎	/	×	×	◎	/	◎	—	×	◎	/	×	◎	◎	◎
19こびゆうん	◎	○	×	/	/	◎	◎	◎	×	×	◎	◎	/	×	○	×	○	◎	—	◎	○	◎	/	×	◎
20BA.	◎	◎	×	×	/	/	○	×	/	◎	◎	×	×	○	○	×	◎	×	×	—	/	×	×	×	×
21桃色スキャンティ	/	◎	◎	◎	/	×	×	×	×	◎	○	○	×	○	×	×	◎	○	/	○	—	○	◎	○	×
22チャバネ	○	○	○	○	○	◎	◎	/	○	◎	◎	◎	×	○	◎	○	○	◎	×	◎	/	—	◎	○	◎
23オーメン	×	/	◎	×	/	/	○	×	×	◎	/	/	/	×	/	×	/	×	○	◎	×	×	—	×	/
24迫り来るガッツ	◎	○	◎	○	/	◎	◎	◎	/	○	◎	/	×	◎	◎	◎	×	/	◎	◎	/	×	◎	—	◎
25よーぢ	×	/	○	×	×	◎	×	×	×	/	○	○	×	◎	○	×	×	×	×	◎	×	×	○	/	—

◎…2－0で勝利、○…2－1で勝利、×…0－2で敗北、/…1－2で敗北

バンプレスト、プライズ新作発表会

REPORT

またまた行ってきましたバンプレストのプライズ新製品発表会! 今回もアルカディア編集部推薦の新アイテムを紹介しよう。

まずは新キャラクターの「コブラ」から。左手にサイコガンを持ったあの男がプライズになったのだ。来年2月に登場するのは、全高23センチでくわえ葉巻にサイコガンというディテールにこだわった「COBRA DXフィギュア」。原作のCG画を忠実に再現した作りがすばらしいぞ。コブラだけじゃなく、「3姉妹編」のヒロイン・ドミニク(当然ビキニ)もあるぞ。そして3月には関節が可動する「COBRAアクションフィギュア」が発売される。楽しみに待て!

この他の新キャラは、TVアニメ化も決定したRPGの「真・女神転生デビルチルドレン」、2月にぬいぐるみが登場する。それからコロコロコミック連載の「ぞくぞくヒーローズ」は、フィギュアキーホルダーが1月にゲーセンにお目見えする予定だ。これまた楽しみ!!

新キャラ「コブラ」、マジでカッコイイ。それにあの女キャラたちも出てきます!!

「ガンダムシリーズ ジオラマフィギュアめぐりあい宇宙編」
ファーストガンダム・逆襲のシャア・Z、それぞれの最終決戦シーンを再現したジオラマ。欲しい……。

オラオラオラ〜のプレートがポイント。**「ジョジョの奇妙な冒険 メタルキーホルダー」**

「機動戦士ガンダム フラッシュサウンドヘッド」
1/15スケールのザクとガンダムの頭。前を人が通ると目が光り、起動音が鳴り響くのだ。

REPORT

GCNハードコアカップ「X-MANIA2000」大会レポート

GCN（Game Center Network）が公認するゲーム大会、『GCN HardCore CUP 2nd ・X MANIA 2000』。ここでスーパーストリートファイターⅡXの最強プレイヤーが決定する。発売から5年以上が経過した今もなお、プレイヤーの対戦熱が冷めやらないタイトルだけに大会は大いに盛り上がった。

8月27日日曜日、各地の店舗予選を勝ち上がった猛者たちが「プレイシティキャロット巣鴨店（東京）」に集結し、決勝大会が行なわれた。出場者・ギャラリー合わせて130人以上が集まるほどの盛況で、出場者の中には名の知れたプレイヤーも多数見受けられた。

結果を報告する前に大会方式を説明しておこう。まずは予選を突破した全24チーム（1チーム3人編成。当日1チームが不参加）が3つのブロックに分かれて、ノックアウト方式の3on3のトーナメントを戦う。そして勝ち上がった各ブロックの勝者1チーム、合計3チームが総当たり決勝リーグを戦うという方式だ。なお、同一チーム内の同キャラ使用は不可。豪鬼やスーパーキャラの使用も許されており、スーパーキャラは別キャラ扱いとなった。

さて、組分けの抽選を経て、いよいよ試合がスタート。3ブロックの中でとりわけ盛り上がったのは、Cブロック最終戦だ。これまでに何度か対戦経験があり、お互いに手の内を知っているらしく緊張感あふれる展開に。普段なら確実に決められる基本3段連続技すらミスってしまうほど、張りつめた雰囲気に包まれていた。熱戦の末、Cブロックは京都ニューマンモス代表「UFO part4（Ⅳ）」（リュウ・ケン・ガイル）が勝ち残り、決勝リーグへの進出を果たした。Aブロックは高田馬場BET50'代表「三重県」（使用キャラ：ガイル・リュウ・M.バイソン）、Bブロックは名古屋ファイブオー代表「かわちっこ」（E.本田・ブランカ・T.ホーク）がそれぞれ進出した。

そして決勝リーグを制したのは、ケンの活躍が光った「UFO part4（Ⅳ）」。準優勝には大会MVPの呼び声が高いブランカを擁した「かわちっこ」が輝いた。大盛況のうちに幕を閉じた「X-MANIA2000」決勝大会。次回は従来の単発方式に戻して年末の開催を予定しているということだ。ここにきて何度目かの対戦ブームを迎えているスパⅡXだけに、これからも全国大会を開催してもらいたい。

優勝チーム「UFO part4（Ⅳ）」。

GCN HardCore CUP 2nd
SUPER STREET FIGHTER IIX
X MANIA 2000
Final 2000.8.27(SUN)

Aブロック 三重県
Bブロック かわちっこ
Cブロック UFO part4(IV)

決勝リーグ	A	B	C
三重県		×	×
かわちっこ	○		×
◎UFO part4(IV)	○	○	

優勝　UFO part4(IV)

RELEASE

待望の「ソウルキャリバー」のトレカが発売に!!

現在でも高い支持を集める3D格闘武器アクションゲーム、ソウルキャリバー。そのトレーディングカードがナムコ監修のもと、メディアファクトリーから発売されることになった。

今回のカード化にあたって、ゲーム開発に使われた全素材の中から未発表素材やレア素材を中心にピックアップ。ここに描きおろしを加えて、充実したラインナップになっている。とりわけ気になる描きおろしのものは、18枚で構成される特大パズルカードとして登場。また、5パックに1枚程度の割合で5層3Dクリアビジョンカードが封入されている。3DCGキャラクターの特徴が存分に活かされた、ハイクオリティなカードだといえるだろう。それに1BOXに1枚の割合で特典カードが、そして1パックに1枚、必ずリフラクターカードが入っている。

さらに、昨年の8月3日から1週間だけ配布され、ファンの間では幻のアイテムとして珍重されている「トレカ大作戦」で使用されたプロモカード、全27種類が復刻版として登場する。

なお、今回のトレカはすべて全世界を視野に入れたワールドワイド仕様になっており、北米での発売も決定している。さすが世界的な人気を誇るソウルキャリバー、当然日本でも話題となるのは間違いないだろう。気になる発売予定日は10月16日、1パック400円となっている。

ファン待望のソウルキャリバートレカが、いよいよ発売に！

19番目のキャラクターカードとして、インフェルノが初登場。

未発表素材を中心に、レアな素材がピックアップされている。

これが描きおろしの特大パズルトレカ。ド迫力の18枚構成だ！

ナムコ、リッジスティックボードを台数限定で発売!!

RELEASE

ネットのみの注文販売で、しかも台数限定1000台。この新ナムコグッズのリッジスティックボード「RIDGE RACER 2001 TYPE R」が、なぜこのような間口の狭い方法を取らざるを得なかったのか? その説明には、このスティックを説明しなければならない。

このスティックボードの代表的な特徴は、「前2輪直列による抜群の直進性・走行性能」と「ナムコ自身がデザインにしたことによる、リッジの『ニオイ』の具現化」という2つが挙げられる。

まず「前2輪の走行性能」。基本的に普通のスティックボードは、持ち運びのため大きな車輪を付けられない。ゆえに走行時の安定性は良いとは言えないものだった。だがリッジスティックは、前輪を2輪直列にすることで劇的にこの問題を解消したのだ。これはタブーとされてきた手法なのだが、実験を繰り返した結果、曲がる時にも違和感なく曲がる運動性を獲得している。

そして、「リッジの『ニオイ』の具現化」。これは、ナムコの企画者とデザイナーが、「自分が乗りたくなるもの」「スティックボード界のフェラーリを目指す」を合い言葉にデザインを進めた結果、リッジのアーバンでスポーティーな感じを、高度な次元でデザインに反映することができたのだ。しかも、FJ1600のコンストラクター「カネコレーシング」の協力を得て、ハッタリでない機能美も獲得している。

以上2点が代表的な特徴だが、これだけのこだわりを持った製品を作った結果、製造費が相当に上がってしまい。市場に流通させるととんでもない値段になってしまうことがわかったのだ。そのため、「このスティックをわかってくれる人に、できるだけ安価で」と考え、インターネット直販のみとなったのだ。

とにかく優れた製品だ。スティックを購入しようと考えている人は、購入して決して損はしないだろう。

欲しい人は、ナムコワンダーページ(http://www.namco.co.jp/)にアクセス、グッズをクリックしよう。

値段は29,800円。高いと思う?

セガ福岡ダービーオーナーズクラブ「福岡馬主連盟」発足のお知らせ

RELEASE

大人気のダービーオーナーズクラブに初の馬主連盟が福岡で発足した。この「福岡馬主連盟」、通称「福馬連」の活動主旨は「福馬連に加盟しダービーオーナーズクラブをセガのお店でプレイして、色々な特典やオリジナルグッズをもらっちゃおう」というもの。加盟すると会員カードとポイントカードを発行してもらえるので、そのカードをもってダービーオーナーズクラブを設置してあるセガの店舗に行こう!! そしてゲームをする際にお店のスタッフに渡せば、一日1個までスタンプを押してもらえる。スタンプカードにスタンプが5個貯まると1ポイントのポイントカードとして使用できる。ダビオナが置いてあるセガの店舗でポイントに応じたサービスが受けられるシステムになっているぞ。

また加盟するとダービーオーナーズクラブ設置店で行なわれるイベントレースに参加したり、西日本セガから定期的に情報を入手することが出来るようになる。これからプレイする人も加盟できるので、ぜひあなたも「福馬連」の一員になろう。

●特典一覧

- ダービーオーナーズクラブ1ゲームサービス&特製馬カードホルダー
- 新馬作成サービス
- 福馬連特製タオル
- 福岡乗馬クラブの乗馬体験1回コース券(ペアー組)
- ジョイポリス特別招待券
- ドリームキャストソフト、以下のうち1本プレゼント
  『ソニックアドベンチャー』『セガラリー2』
  『プロサッカークラブをつくろう』
  『バーチャストライカー2.ver2000.1』
  『電脳戦機バーチャロン』『スペースチャンネル5』
  『Dの食卓』『シェンムー』『電車でGO!3高速編3000番台』
  『Sega GT』『サンバ DE アミーゴ』
  『レンタヒーローno1』『サクラ大戦』
  『Super RUNABOUT』

●福岡市設置店舗

天神ギーゴ 中央区天神2-7-6DADAビル
092-724-5971
セガワールドパピヨンプラザ 博多区千代1-2-17
092-641-6723
セガワールド板付 博多区西月隈6-1-51
092-591-1120
セガワールド仲原 糟屋群粕屋町大字仲原2705
092-612-1129
スパーコメット西新 早良区西陣4-7-1
092-844-3550
セガワールド博多 博多区博多駅南6-7-33
092-481-1645

京都「a-cho」イベントレポート

REPORT

京都市内の繁華街のど真ん中にあるa-cho(アチョー)。VFR加盟店でもあるこの店で、去る9月9日、「バーチャファイター3tb」の大会が行なわれた。VFRのポイント戦ではなかったものの、10月1日にはビートライブ杯が実施されるため、関西圏における前哨戦としてツワモノ達が集結した。参加チームは8チームとすくなめだったが、さすがにハイレベルな戦いが繰り広げられ、盛り上がりを見せた。結果、『K狩り隊』チームの優勝。3on3ということで使用キャラがジャッキーやカゲといったところに集中するかと思いきや、リオン、シュンのようなキャラも試合では目立っていた。そして圧巻は現在a-choの看板選手とも言える「木屋町アキラ」と「マッハアキラ」。微妙な間合いの調整やここ一番の破壊力などアキラの魅力を存分に引き出して闘い大活躍していた。ちなみに大会出場者は、主に週末に集まる事が多いそうなのでチャレンジしたい人は土・日を狙って行ってみよう。

さらに11月には、前哨戦に続いてビートライブ杯の「リベンジ戦(?)」として大会が予定されているぞ。VFプレイヤーは要チェックだ。ホームページでも大会予定が告知されたり、強者達の掲示板もあるので一見の価値ありだ。

もちろんa-choでは、シューティングや音ゲーも設置されているほか、バーチャロンをはじめいろんな対戦ゲームでも大会が実施されている。10月にはギルティギアゼクスの全国大会店舗予選も控えているぞ。そして同じく10月には、なんと開店4周年記念祭が予定されている。メダルゲームコーナーのリニューアルやダービーオーナーズクラブの新規入荷、さらにいろんなイベントも企画されている。プライズゲームも各種充実しているので、ビデオゲームファン以外の読者諸君もぜひ立ち寄ってみてはどうだろうか。

〔ネオ・アミューズメントスペースa-cho〕
京都市中京区寺町四条上る東大文字町302・303
A-breakビル2F
Tel 075-251-2333
阪急河原町駅下車9番出口より徒歩3分
《ホームページURL》
http://www.aspirin.co.jp/acho/

VFR加盟店だけあって、いつも熱い「VF大会」が繰り広げられている「a-cho」。

「Millennium Fight2000 Championship」東京都市予選開催

REPORT

9月24日に東京ゲームショウのカプコンブースで開催された「CAPCOM VS. SNK Millennium Fight2000 Championship」。その2大都市予選のひとつである東京大会が、去る9月16日に東京都港区・竹芝のニューピアホールで行なわれた。出場者数は60名を超えギャラリーも多く、大変盛況のうちに終了。結果は過去にストリートファイターZERO3の大会で準優勝したこともある大貫くんが優勝して幕を閉じた。なお、この東京大会からは優勝者である大貫君を含めた上位5名が決勝トーナメントに進出することとなっており、決勝トーナメントでの活躍が期待される。大会終了後は全台フリープレイとなり参加者と観客入り乱れての対戦プレイで盛り上がっていた。

9/16に実施された東京都市予選。

会場内には、カプコン・SNK両社の過去の格闘タイトルがパネルで展示されていた。

ドリラーキャンペーン応募用紙、今月は「エアアタック」

EVENT

今回から、少しルールが変わります。自分でナムコHPに登録してもOK! その場合は、ハガキのスミにでも、その旨書いておいてね。下の紙をハガキに貼って、〒151-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 「ミスタードリラー選抜キャンペーン」まで。10月16日(月)必着。

ミスタードリラー2
ミスタードリラー選抜 ハイスコアキャンペーン 申請用紙

申請スコア
申請タイム 分 秒
申請パスワード
ステージ名 : インド ・ アメリカ ・ エジプト
店舗名

フリガナ							
氏名							
ペンネーム							
年齢		性別		血液型		生年月日	
電話							
住所	〒						
E-メールアドレス							

お台場のメディアージュに新アトラクション

RELEASE

ソニー アーバン エンタテインメント株式会社が運営する都市型エンタテインメント施設「メディアージュ」(東京・お台場)に、新たなアトラクションが加わることになった。6階「World of Coca-Cola TOKYO」に10月6日から『ミッション：リフレッシュメント』が導入されるのだ。運営するのは、なんと日本コカ・コーラ株式会社!!

アトラクションのストーリーは……、「さわやかさの源泉、コカ・コーラを奪おうと来襲するエイリアン。あなたは地球軍の戦士となって宇宙戦闘機バンパーカーに乗り込み、エイリアンの母船から放たれる光線からコカ・コーラを守るのが使命だ。ミッションコードは“リフレッシュメント”」。どうだ、このストーリー。バンパーカーに乗ってエイリアンの光線銃からコカコーラ守る!! 爽やかな参加型アトラクションを体験してみよう。

また、メディアージュでは、ちょっと複雑な仕組みだった料金体系を変更されることになった。従来のトリップビザ(入場料)を廃止して、全5アトラクションが楽しめるパスポート券を2400円(予価)で新たに発売して、さらにアトラクション単体利用券も800円で登場するぞ。

アトラクションのイメージ写真

「スロットマシンの歴史書」発売

RELEASE

おなじみ業界誌「月刊コインジャーナル」を発行している(株)エイ・クリエイトから、大人のゲーマー向けの歴史書が発売される。その名も「100年の時空を超えたゲーム機～スロットマシン～ その誕生から黄金期まで」。コインジャーナル誌に連載されていた人気コーナーの単行本化で、ゲームセンターには欠かせないスロットのすべてが解き明かされているのだ。

歴史書なんていうとカタイ文章をイメージしてしまうが、「スロットマシンはなぜチェリーのマークが描かれているのか?」「カジノという言葉の由来は?」という感じで、読みやすい内容になっている。著者はレジャービジネスアナリスト・中藤保則氏。中藤氏は、業界の黎明から現代までを知るアミューズメントビジネス界のオーソリティだ。

通信販売のみで、価格は定価1300円(税・送料込み)。

〔申し込み・問い合わせ先〕
(株)エイ・クリエイト 購読管理部
「100年の時空を超えたゲーム機」係
〒530-0037
大阪市北区松ヶ枝町4-20 アビスビル
TEL 06(6242)0200
FAX 06(6242)0204

ARCADIA NEWS CLIP BRAND NEW UPDATES

セガ、ジョイポリス情報

RELEASE

ジョイポリスに五条霊戦記のサウンドアトラクションが登場!

新世紀サイバーアクションの超大作として呼び声の高い、映画「五条霊戦記//GOJOE」が、サウンドホラーアトラクション「五条霊戦記//GOJOE～5.1D SOUND～」となりセガ·ジョイポリスに導入されるぞ。

2000年10月に公開予定の浅野忠信主演の映画「五条霊戦記//GOJOE」は平安時代を舞台としたサイバーアクション映画となっている。ちなみにこの映画にはあのパンクラスの船木誠勝選手も出演している。

舞台は平家が支配する闇の時代、源氏の子孫で打倒平家を目的として育てられた「遮那王後」の源義経は日々武術、精神の鍛錬に励んでいた。五条橋で平家武者を次々と切り捨てる姿は鬼と恐れられ、近寄るものもいなくなっていた。ある日、神から「鬼を退治せよ」と啓示を受けた弁慶は義経を討つべく身の丈ほどの刀を持ち良し常の元に向かう。そこで弁慶が見たものは、稀有なる容姿を持ち、強大な気を操る美少年だった……。

アトラクション形式はというと、平安時代末期の小屋風な作りとなっている現代の語り部の部屋でヘッドホンを装着して体験するサウンドホラーハウス。立体音響と振動や風、照明を駆使して「五条霊戦記」のスケールと迫力に満ちた時代劇の世界を再現している。遮那王と弁慶の伝説を語る現代の語り部の部屋で聞かされる話にいつのまにかタイムスリップをしてしまうストーリーである。プレイ時間約5分、定員8名となっている。導入は9月30日からで、料金500円。

ジョイポリスではこれまでにも数々の映像・音響アトラクションを設置しており、特に劇場用映画並みの迫力ある音響を再現する技術には定評がある。その技術を駆使し「音」で映画の迫力を表現した「五条霊戦記//GOJOE～5.1D SOUND～」。映画版とともに味わいに行こう。

〔五条霊戦記//GOJOE～5.1D SOUND～・設置店舗一覧〕

東京ジョイポリス　03-5500-1801

京都ジョイポリス　075-365-8788

梅田ジョイポリス　06-6366-3647

バンプレストがネットゲーセン!!

REPORT

バンプレストがインターネット上にゲームセンターを開設する!? 先日そんな新聞報道があった。早速バンプレストに問い合わせてみたところ、詳細は決まってないが、ネットゲーセンを作るのは事実とのこと。概要を紹介しよう。

このネットゲーセンは、バンプレストと同じバンダイグループでオモチャ商社のハピネットが共同で開設するもので、ネット上にいろいろなプライズキャッチャーゲームを公開するというものらしい。そして獲得したプライズは自分の家まで宅配してもらえるのだ。ゲームセンターは会員制になる予定。入会は無料で、ゲームプレイ時に料金がかかるシステムとなるそうだ。なお、ゲーム内容や料金徴収方法、宅配システムなどの詳細は未定。

ネットゲーセンが実際に利用できるようになるのは来年4月の予定。バンプレストではメンバー20万人を目指すそうだ。人気プライズメーカーのバンプレストが開設するだけに、どんな景品が出てくるのか期待して待とう。

ちなみにネットゲーセンは、タカラとニフティが運営している「TAKARAゲームらんど」があるほか、セガのホームページではショックウェーブを使ったネット版UFOキャッチャー800がプレイできるようになっている。

プライズのテレビCMに釈登場!!

REPORT

バンプレストがAMショーで発表したプライズマシンの新製品「コンビニステーション」のテレビコマーシャル撮影が行なわれた。

「コンビニステーション」は、スロットとクレーンを組み合わせたコンビニシリーズの最新バージョンで、12月にゲーセンに登場する。そのイメージキャラクターとしてCMに登場するのは、グラビアでおなじみの釈!! なんと釈由美子さんが出演するのだ。アーケードゲームのテレビCM自体が珍しいけど、女性タレントが登場するのは初めてかも。それから、彼女のぬいぐるみプライズ「釈ちゃん人形」も登場するぞ。ファン必携ですな!!

ぬいるぐみと同じポーズの釈さん。カワイイ……。そうそう「コンビニキャッチャー」のTVCMはつぶやきシローさんでしたね。

てあたりしだいゲームリスト

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
2000年内	燃えろ! ジャスティス学園	カプコン	3D対戦格闘	-	-	52
2000年秋	MIGHTY ! PANG	カプコン	アクション	-	-	208
未定	1944 The Loop Master	カプコン	シューティング	未定	-	82
未定	ガンスパイク	カプコン	アクションシューティング	-	-	48
未定	アシュラバスター	フウキ	2D対戦格闘アクション	8方向レバー3ボタン	ついに出た！掟破りのラストスタンドシステム	162

発売日	その他のタイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
9月下旬	ラリーポイント2エピソード2	アトラス	プライズ	特殊	エピソード1に続く第2弾、ゲーム性が高まって初めてのプレイヤーにもプレイし易くなりました。	–
未定	現場でガンガン	タイトー	シミュレーション	8方向レバー×2	今度はパワーショベルだけじゃないゾー	–

GAME MAKERS News Transmitter

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

ドラぶれ！
いつものジャンアメリカじゃなくって悪かったわね、広報娘サカモトです。9月はドラブレとかドラクエとかで眠れぬ日々が続きましたが……。あっ、あとAMショーとか。皆様いかがお過ごしでしょうか？ そろそろ全国的に出回っている頃の「ドラゴンブレイズ」、ぜひ近くのゲームセンターで『表紙の彼』の暴れっぷりを体験してください。
秋深し ドラゴンシュートで 金貨ザクザク！

The Future Is Now SNK

先月号のネオジオ特集はどうでした？ 私自身もネオジオの歴史をひしひしと感じております。個人的には「餓狼伝説SP」がとても印象に残ってます。リョウ・サカザキの乱入とその驚異的な強さにビックリしたもんです。それから「風雲黙示録」のオープニングのハヤテの叫び声も強烈でしたねぇ……と語り始めるとキリが無いので、話は変わりまして、22日にアルカディアさんより『KOF2000』のムックが発売されてます。ぜひ一家に1冊！ それとAMショーにおきましてはブースへのご来場ありがとうございました。

開発本部 開発推進室 企画宣伝課 奥野

8ing RAIZING

すっかり秋の気配が感じられる今日この頃、「アルカディア」読者の皆さんは、スポーツ・読書・食欲etc……、秋の季節をいかがお過ごしですか？ 先日行なわれたAMショーでは、当社制作の「あの」ゲームが登場しました。もうすぐ皆さんの行きつけのお店でプレイが可能になる(はず)ですよ！ これからも、皆さんのご期待に添えるような作品を目指してがんばりますので、応援よろしくお願いします！

エイティング/ライジング 広報 藤本

av

皆さん、アミューズメントマシンショーは行かれましたか？ ウチはプラネットハリアーズを出展しました。本作のテーマは「協力型シューティング」。SFシューティングものは以前から一度はやってみたかったので、気張って思いきって作りました。雰囲気的にはスペハリもそうですが、アフターバーナーを感じる人も多いかも。後半面の難易度もバーナー級？ 確かに歯ごたえはあると思います。稼動までもう少し時間がありますが、期待を膨らませてもうしばらく待っていてくださいね。

(株)アミューズメントヴィジョン 名越

SUNSOFT

毎度！ サンソフトでございます。AMショーやゲームショウ、楽しかったですか？ みんなの力でもっともっと、この業界盛り上げていきましょうね！ さーて、今月のサンソフトですが、あいかわらず情報に乏しい日々を送っております。が、もうしばらくすると何かしらの新情報が出せるのでは？ と言う感じです。新作を楽しみにしている方、もう少々お待ちくださいね。では、また来月！

サンソフト/広報/渡部

Sammy

AMショーも終わり一息ついたところですが、みなさんは「ギルティギアX」の全国大会でもうひとふんばり頑張って下さい!! DC版の発売も決まり、ますます波に乗る本作は、これからも爆走していきます。次のサミーはお得意の「脱衣げーむ」っす♪ 格闘も大事だけど、脱衣ゲームも、ゲーセンにはなくてならないジャンルだと、竹中は思ってますが、みなさんいかがでしょうか？ てなかんじで「ロマンティックフレンズ」近日登場!!

サミー広報 竹中

CAPCOM

9月16日に東京の浜松町ニューピアホールにて行なわれた、「CAPCOMvs.SNK」の東京地区予選にスタッフとして行きました。参加人数こそ少なかったものの、レベルの高い闘いが繰り広げられ、見事5名の猛者が決勝大会進出を決めました。特に、優勝の大賀君が使用していた隠しキャラは、非常に良い動きをしていましたね。このコラムが読める頃には決勝大会が終わってますが、この会場からチャンピオンが出て欲しいですね。……関係ないですが、石版集まらなくてもバーサスはやれば貯まるんだから、同じ寝不足ならVSでね！

カプコン 尾島

当コーナー「GAME MAKERS News Transmitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜい!!」の意気込みだけは伝えたい！ というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

GAME MAKERS News Transmitter

SEGA

アミューズメントマシンショーで弊社ブースにご来場いただいた皆様!ありがとうございました。どうです! 今回のセガは!分社化した開発部門各社の意気込みが十分伝わったのではないでしょうか。ここではスペースの関係上、それぞれの製品についてのコメントは控えますが(詳細は本誌で)、どれをとっても甲乙つけ難いと自負しております。中でも「CRACKIN' DJ」はカッコよくプレイすれば人だかり間違いナシ。今後、随時店頭に設置される弊社マシンに相変わりませぬご愛顧の程、よろしくお願い致します。

㈱セガ・エンタープライゼス 広報 田中

Saibu KAIHATSU INC.

雨がぁぁぁ! 風がぁぁぁ! という事で(これを書いている時)台風接近中の折り、皆様ご機嫌如何でしょうか? こちらは雨でビッショリ、イヤーンです(?) さて現在弊社では、ダンディーな大人の方々に喜んで頂こうというコンセプトのもと、アレを鋭意製作中です。興味がお有りの方は海外向け用なのでアジア近辺にご旅行の際に例のアレを目印に探してみて下さい(汗)。国内でも発売予定がありますので決定しましたら、こちらで書かせて頂こうと思います。

セイブ開発 広報部

JALECO

今回のアミューズメントマシンショー並びに東京ゲームショウは、楽しんで頂けたでしょうか? 開催日が重なっていたので地方の方などは"1粒で2度おいしい"感じでしょうか……? それとも"体力もたね~!"ってな感じでしょうか……? いずれにしても出展社側は人員が倍になる訳もなく……(涙) しかし皆様に少しでも楽しんで頂けるよう努力したつもりでございます……。ただ、残念ながら今回は、新作のビデオゲームを出展しませんでしたが、しかしジャレコのゲームは永久に不滅ですっ!?ジャイアンツ優勝バンザイ!!

広報/サト吉

SIGMA

10月よりシグマは、アルゼグループの2社と合併し、アドアーズ株式会社に生まれ変わります。これからは、今まで以上に御来店の皆様がお楽しみ頂けるようなアミューズメント施設の運営に努めて参ります。

これからも、アドアーズ株式会社の『ゲームファンタジア』『ロンゴロンゴ』『ゲーメラス』を宜しくお願い致します。

今後の新生アドアーズの快適空間の演出にご期待下さい!!

シグマ広報担当 田嶋 直樹

TAKUMI

M浦「前号では失礼いたしました(10月号参照)。今回はハリキッテ~」
日下「オイオイ、勝手に出て来るなよぉ~。今回は書くことあるんだからさぁ~。」
M浦「ムカーッ!」(そのまま去るM浦)
イヤ~失礼しました。さて、ショウも終わりゲームの秋(?)が深まりつつある今日この頃、いかがお過ごしでしょうか……。っということで、カプコンさんと当社とのパートナーシッププロジェクト第3弾のタイトル(ご存知ですよね)が出撃準備に入りました! 皆さんが飛び立てるのはもうすぐですよ!!

TAITO

どーも! どーも! 皆さんお元気ですか~(アントニオ猪木ではありません。ダァー!!)。どーですか「がんばれ運転士!!」。電GOシリーズとはチョット違って、ダイヤも秒単位から分単位になったし、スピードも40数キロしか出さなくていいし、オーバーランだって、イッパツでゲームオーバーにならないし、いいことばっかり。ただし、ブレーキだけは空気ブレーキ弁なので今までの操作とは違います。でも慣れれば簡単ですよ。のんびり運転しながら風景を楽しんでプレイしください。

コーホー かーしま

セガロッソ

みなさん、AMショーで「NASCAR ARCADE」を楽しんでもらえましたか? すごいでしょ? 楽しいでしょ? いよいよ皆さんの街に登場するので、1位を狙ってがんばってください。そしてアメリカンワールドにハマっちゃってください。さらにセガ・ロッソから今冬2タイトルがリリースされます。どちらのゲームも今までにはない"セガ・ロッソ"のタイトルです。要CHECK!!

セガ・ロッソ 小林

BANPRESTO

先日の「アミューズメントマシンショー」で初お目見えした噂の新プライズマシン。その名も「コンビニステーション」!!アナログ的要素とデジタル的要素がドッキングした、今までにないプライズマシンです。クレーンゲームが苦手なあなたも、この「コンビニステーション」なら景品がゲットできる確率が高くなる!?詳しい遊び方等々は追ってご紹介します! っていうか、紹介してください! K田さんよろしくです! 「コンビニステーション」は12月発売です!みなさん、楽しみに待っててくださいね!!!

バンプレスト 小林

namco

AMショーにゲームショウとめまぐるしい9月も終わりますが、皆さん、ナムコブースに来ていただけましたか? 出展した業務用のタイトルはこれからアルカディア誌上で紹介、攻略記事をお願いしていきますので読んでください。あと、ゲームではないんですが、ナムコ初のキックスケーターを10月いっぱいワンダーページで注文を受付ていますので、よろしくお願いします。詳しいマシン情報は61ページを見てください。超カッコイイオレに1台くれ! ねえ、お願い吉松さん。

第二開発本部・御所園

TECMO

まず、AMショーでは、テクモブースへ足を運んで頂きありがとうございましたっ! ところで、とうとう発売になりました『DOA2』DC版! みなさん、もう手に入れましたか? そして! 「CGギャラリーモード」は、堪能して頂いていますか? 今回、初回生産版だけに収録されているこのモードには、女である(はずの)私の視線までもが、思わず釘付けになってしまうほど魅力的な女性キャラクターたちのレアカットを収録しています! まだ、買っていないそこのアナタ!! 今すぐお店へダッシュ!!

広報/つっちー(土原)

WOW ENTERTAINMENT

みなさん、JAMMAショーはいかがでしたか? そしてWOWからのNEWゲーム「セガストライクファイター」はいかがでしたでしょうか? プレイしていただいた皆様、ありがとうございました!そして残念ながら行けなかった皆様、なんとWOWのホームページでCOOLな映像をお楽しみいただけます。プラス! 9月中にアクセスすればアーケード新タイトルも公開しているのです。是非ともアクセスしてみてくださいね!
http://www.wow-ent.co.jp

(株)WOW ENTERTAINMENT 広報 山田

Fuuki

「アシュラバスター」をAMショーでプレイしてくれた皆様! ありがとう! プレイした感想を手紙やフウキホームページの掲示板に書いてくれた皆様! 涙がでるほど嬉しいぜ! AMショー行けなかった方もフウキホームページを見れば、ロケテストの告知や「アシュラバスター」のキャラやシステムの紹介が載っているので、要チェック! フウキロケーションでも告知は行なっていくので、チャンスがあればぜひ1度プレイしてみてくれ! 待ってるぜ!

フウキ

Hitmaker

AM SHOWでは『CRACKIN' DJ』『CONFIDENTIAL MISSION』ともにプレイして頂けましたか? プレイされなかった方もお店に設置されたらぜひ遊んで見てくださいね。『CRACKIN' DJ』は、10月にはお店で稼動してます。やり込んでハイスコアを狙ってください。『CONFIDENTIAL MISSION』の続報もアルカディアでどんどん流して行きますので、期待して下さい。

㈱ヒットメーカー 高谷 慎太郎

VISCO

毎月毎月、コメントを頂いている広報の皆々様(しまった、1社だけ社長様だった……)、9月はいろんなショーお疲れさまでした。ゆっくり休んで、2月のショーへ向けてガンバリましょー!!
そうそう、今月からデザインを変えてみました。いかがでしょう? 実はよーく見ると流れ星の錯覚が登場するという特殊なデザインなんですよ。試してみてくださいね。

SEGA GAME MUSIC Vol.2 復刻盤インタビュー

ファンキーK.H／Hiro師匠

サイトロンディスクの「GAME SOUND LEGEND SERIES」第2弾となる「SEGA GAME MUSIC Vol.2」発売を受け、8月28日セガ本社にて行なわれたインタビューを掲載！

インタビュー・text：伊勢猫

サウンドクリエイターへの険しい道のり？

——それではまず始めに、お二人がゲームサウンドを志した、きっかけなどについてお訊きしたいのですが。

K.H（以下K） 当時、セガの開発では高卒の人間もとってたんです。今はさすがにとっていないと思いますが。

Hiro（以下H） 二年くらい前までは、まだ採用していたらしいですよ。

K まあ、その時からHiro君と同期なんですが、音楽歴は中学生の頃にサザンとか、ゴダイゴを聴いてギターを始めたんです。あ、小学校5、6年の時は合唱部だったんですよ、歌を唄うのが大好きで（笑）。そのうちに、高中正義、カシオペア、YMOあたりにも触発されて、高校時代はバンドでキーボードをやるようになって……その後、プログラマとしてセガへ入社しました。元々始めから「音楽で食っていける」と思っていなかったし、プログラムの方も得意だったんで。

H ……あれ？ 始めからサウンドじゃなかったっけ？

K 3ヵ月くらいまで、研修みたいなのを一緒に受けてたじゃない（苦笑）。たしか、入社から3～4ヵ月経ってからだったかな……上司が履歴書を見て「お前バンドやってたのか？ じゃあ、サウンド」って、それで（笑）。

H 僕も「バンドやってます」とか履歴書に書いた覚えはあるんですが、なぜか中と組まされまして（笑）。『ガールズガーデン』という……SC3000だっけ？

K SC1000。キーボードついたのが3000じゃなかった？

H そのマシンでいきなり「プロジェクトやれ！」と……で、当時のサウンドがK.H君。

——実際にサウンドへと転向されたのは、いつ頃からですか？

H ん～、徐々にですね。プログラマをやっているあいだに、自分で作ったゲームへ、自分で曲を入れるようになってました。まあ、もとからサウンドをやりたかったので……上司には言っていたのかなぁ？ なんか、勝手にやっていたような気もします（笑）。実際、部署異動も何もなかったですし……で、裕さんから「アーケードの方も曲作ってよ」と言われまして、『ハングオン』でアーケードを始めました。それからはご存じのとおり、ずっと裕さんの下でやっていましたからアーケードの方がメインみたいに……大体は、こんな感じの流れだと思います。

——お二人は同期入社とのことですが、お互いの第一印象などは覚えていらっしゃいますか？

K セガへの入社が決まり、出社する以前から「大森寮」というセガの寮でお互いに顔合わせはしてましたし……。一緒に買い物とかも行ってたんだよね。

H ……第一印象は「お互い田舎者だなぁ～」って（笑）。

——ちなみに、お二人のご出身はどちらになりますか？

K 和歌山です。

H 僕は千葉ですね。

——なるほど（笑）。

かつて成したモノ　これから残すモノ

——今回、復刻されるシリーズ第2弾のアルバムについてですが、14年ぶりに原盤をお聴きになった感想はいかがでしょうか？

K いや、曲を聴くまでは「やめてくれっ！」とも思ったんですが……今は聴いてみて「この時代にしては、がんばったかなぁ」といった感じです。やけくそな所もあるんだけど……だって、せいぜい20歳ぐらいでしょ？ 当時。

H もうちょっと、年齢いっていなかった？

K だって俺、23歳で辞めたんだよ……「セガゲーム大学」みたいなモノだよね。高校卒業から4年間、ゲームの作り方をしっかりと覚えさせてもらいました（笑）。

——では、Hiroさんの方はいかがでしょうか？

Hiro師匠 PROFILE

1984年（株）セガ・エンタープライゼス入社。ソフト研究開発部の分社化にともなって、現在はヒットメーカー（旧第3ソフト研究開発部）に所属。最新作『クラッキンDJ』では、作曲から監修までをつとめている。

ゲー事典
中　裕司：コンシューマで人気を博した『ソニック』シリーズの生みの親。このほかの代表作としては『ナイツ』『バーニングレンジャー』『サンバでアミーゴ』などを手がけている。
鈴木　裕：3D対戦格闘ゲームというジャンルを確立した『バーチャファイター』シリーズを作った人。古くは『アウトラン』『アフターバーナー』から近年は『F355』を手がける。

—GAME SOUND LEGEND SERIES—

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.2／セガ

2000年10月18日発売
¥2,100(税込)
SCITRON DISCS

「1987年2月25日に発売された『セガ・ゲームミュージック VOL.2』の完全復刻版。『ファンタジーゾーン』を始め『ハングオン』『エンデューロレーサー』『カルテット』の4タイトルが完全収録されている。

[FANTASY ZONE]
01.OPA-OPA! **02.**SHOPPING
03.KEEP ON THE BEAT **04.**SAARI
05.PROME **06.**ROUND UP
07.HOT SNOW(overseas ver.)
08.DON'T STOP
09.DREAMING TOMORROW
10.BOSS **11.**YA-DA-YO
12.VICTORY WAY **13.**GAME OVER

[HANG ON]
14.DEMONSTRATION
15.MAIN BGM **16.**GOAL
17.NAME ENTRY

[ENDURO RACER]
18.bgm1 **19.**Main BGM
20.bgm2 **21.**bgm3 **22.**bgm4

[QUARTET]
23. Miami Samba Machine
24.FM Funk **25.**Sky
26. Quartet Theme **27.**OKI_RAP
28.STAGE CLEAR

収録作品

ファンタジーゾーン

©SEGA 1986

自機・オパオパを操作して、全8ステージからなる「ファンタジーゾーン」を探索していくシューティングゲーム。「HOT SNOW」が未完成バージョンの国内版とは別に、曲名が表示される完全版の入った海外版が存在。

ハング オン

©SEGA 1985

体感ゲームとしては業界初のオートバイシミュレーションゲーム。プレイヤーが筐体を倒し込む(ハング・オン)ことで入力を感知する大型の筐体と、『スペースハリアー』と同タイプの固定型筐体の2種類が存在した。

エンデューロ レーサー

©SEGA 1986

モトクロッサーバイクを題材にした体感バイクゲームの第2弾。サウンド面では、「アウトラン・ボード」を使用した初期バージョンと、「ハリアー・ボード」を使用した後期のバージョンでは、音源が微妙に違っている。

カルテット

©SEGA 1986

4人の宇宙戦士たちからプレイヤーを選んでプレイ可能な多人数協力型アクションゲームの原点。2人同時プレイの簡易版である『カルテット2』では、プレイ中にクリア時の専用ボイスを聴くことができなかったりした。

"SEGAゲーム大学みたいなものだよね"……

H 『ファンタジーゾーン』は今でも十分に「問題なく聴けるかなぁ～」って。『ハングオン』と『エンデューロ』に関しては正直「やめてくれっ！」て感じですね（笑）。コレ、じつはデータ入力したのが僕じゃないんですよ。このころはコンシューマ寄りの方にいて、こっちは自分で曲をつくってデータ入れてたんですが、アーケードの方は曲だけ作って、テープに録って、それを譜面におこして全部入れる……といったことをしていたので、ちょっと僕が意図した感じとは違うんですよね。

――このアルバムの中で、一番お気に入りでおすすめしたい曲はどれでしょうか？

K 個人的には「FM Funk」かな？「Miami～」はもう題名のとおり「Miami Sound Machine」ですね……パクってますんで（笑）。「OKI_RAP」は作った当時の社長から、ボロクソに言われましてね「キミィ～、なんだねぇ～これは～（裏声）」とか言われてまして（一同爆笑）。別に社内での評価は悪くなかったんですが……（笑）。

H ちなみに「Miami～」の笛の音あるじゃないですか、この音と『ファンタジーゾーン』にある笛の音は同じモノなんですよ。たしか『カルテット』が先に出て、それを聴いて「これ頂戴っ！」って感じで（笑）。

K みんな俺のバスドラとスネアを使ってるんだよね。

H 『ファンタジーゾーン』のバスドラとスネアは違うよ。もらったのは笛の音とカーベルだけ……だったかな？

――その『ファンタジーゾーン』ですが、Hiroさんはどの曲が一番お気に入りですか？

H 最初は硬派なシューティングだと思っていたのですが、画面を見たら……すごくポップな感じじゃないですか。それで元々好きだった、サンバとかラテン系の曲にしたので、どれもお気に入りです。あえて上げると「DREAMING TOMORROW」かな？ たしかこの曲が一番好きで、ステージ7に取っておいた記憶があります。

――エンディングの後、1周目なのにネームエントリーがありますよね？ これは『アウトラン』の教訓を活かして……ですか？

H そうですね。『アウトラン』のときに「Last Wave」を曲の途中で切らなくちゃいけなくなって……。その失敗を経験して「今度は切らないようにしよう」といった考えは当然ありましたね。

――それでは最後に、今後の活動予定や抱負などをお願いします。

H 僕は『クラッキンDJ』というアーケード音ゲーの方なんですが……その曲をこの間アップしました（笑）。『レンタヒーロー No．1』で家庭用には復活しましたが……アーケードゲームでは事実上、これが復活となりますので、是非ともプレイをして聴いてみてください。

――K．Hさんは？

K ん～、ゲームとは別に動物のCDを作りたいですね。

――……動物ですか？

K 犬の歌とか猫の歌とか……、猫の歌はもう既にできてるんですよ。スクウェアから「テンプランツ2」というゲームの作曲家を10人集めたCDが出ているんですが、それに「ミミーちゃんの歌」というのが入ってるんです。それの続編みたいなので、犬やら鳥のCDやってみたいなぁ……。もちろん、本業はゲームですけどね（笑）。

ファンキーK.H PROFILE

1984年（株）セガ・エンタープライゼス入社。1989年に同社を退社。現在はコンシューマ機をメインにフリーとして活躍中。主な代表作としては『カルテット』『ギャラクシーフォース』『悠久幻想曲』シリーズなど。

ゲー事典 「クラッキンDJ」：この秋、セガ／ヒットメーカーから発売される予定の新作アーケードゲーム（詳しくは……P198へGO！）。Hiro師匠が作曲＆音楽監修をつとめているので、ファンならば即プレイ！ ちなみに、ゲーム発売と前後してCDの発売も予定しているらしいので、アルバムを買うぐらいの余裕は残してゲームをした方がいいかもね……。

「プレイヤーと一緒に盛り上げたい!!」ゲームセンター店長座談会

東京・千葉・神奈川～首都圏3軒のゲームセンターの店長に、ゲームセンターの実情とその苦悩をうかがった。しかし、結果は予期していた辛苦話とは裏腹に、前向きでバイタリティあふれるものだった。普段は見れない店長の素顔と、ゲームおよびゲーマーを愛するその経営姿勢を収録!

出席者　池田 一郎氏
（横浜：スーパーシティ代表 兼 店長）
峯木 良広氏
（津田沼：アミューズメントエース津田沼店マネージャー）
松田 泰明氏
（板橋：ゲームニュートン店長）
司会　猿渡 雅史
（小誌副編集長）

最近のヒット作と仕入れの傾向は……?

――いきなり本題ですが、プレイヤーから見えない部分として、ゲームの入荷やタイトル選別などがありますが、このあたりはどうされているんでしょう?

一同　当然厳選しています。

池田　そうじゃないとやっていけないですね。

峯木　チョイスは難しいですけどね。

――全部は仕入れてはいられないでしょう?

松田　全部どころかほとんど仕入れられませんよ。

池田　でも仕入れなければいけないタイトルも確かにありますね。1ヵ月しか持たないと分かっていてもとりあえず「仕入れなきゃだめでしょ」っていうタイトルは確かにありますよ。

松田　他の店にお客さんを取られてしまいますからね。もちろん全部は買っていられないですけどね。

――今は1ヵ月に何タイトルぐらい出てますか?

松田　5～6枚ですかね。でも全部は仕入られないですよ。

池田　だからビッグタイトルの中でも『KOF2000』とか『カプコンVS.SNK』などを仕入れることになりますね。最近だと『ギルティギアX』は1枚か2枚かで相当悩みましたね。

松田　私も『ギルティギアX』は死ぬほど悩みましたよ。

池田　そうでしょう。うちも1枚しか入荷してなかったんですよ。

松田　約30万もしますけどね。今は利益を出そうとしたらすごく手堅くやらないとだめなんです。この仕事をはじめたときは本当にバブル時期で、『バーチャファイター2』だったら1ヵ月で60～70万くらいは入ってたし、その後の『ヴァンパイアセイヴァー』とかもドル箱状態で1日2万くらい入っている日が続きましたよ。私が店長になったころでも普通のSNKのゲームなんて5、6万で、格闘タイトルでも9万くらいだったんですけど、今は倍ですからね。もう、どのメーカーのゲームでも基板は高くなるから利益は低くなるし、不景気で売上げも下がってくる……すごい悪循環に陥ってますよ。だから6タイトル出る月だったら厳選したタイトル2枚と、あとは中古で少し入れ替えるぐらいですね。

――苦労は多そうですね。

松田　それでこっちが頭を悩ませて、少ない予算で基板の入れ替えをしているのに、メーカーから「この基板は筐体とセットだと2週間前に入荷」とか言われるとね……。

池田　それ頭に来るよね。

――そういうことは結構ありますか?

松田　すごく多いですね。

池田　結局は売れ残ってたのをさばきたいからでしょう。

峯木　ええ。そうでしょうね。

松田　そのために売れないタイトルをかなり値下げして販売することもあるんですよ。

峯木　でも、いくら安くたって古いものは古いし、そもそも人気の無いものだから、結局お客さんはプレイしてくれないんですよね。

池田　でもみんなその手に乗っかって買ってるから、結局発売日は一緒のようなものになって意味が無かったりするんですよね。

――他店より先駆けられるはずのメリットが無かったと。

峯木　そうそう。「あれ? あっちの店も入ってる。こっちの店も入ってる。何やってんだろう」って状態でしたね。

宿命対決!? 業務用VS家庭用

――家庭用の発売日が近い、もしくは同時ということについてはどうですか?

峯木　家庭用が9月1日発売だとしたら、そこから何日早く仕入れて、いくら稼げるかが勝負ですからね。家庭用が発売されれば家で遊べますから。どれだけ早く入荷するかで、ペイできるかできないかが決まりますね。

池田　同時は勘弁してほしいですよ。

峯木　正直に言わせてもらえば「なんで20～30万したものが2週間後に6800円で出るんだろう?」って思います。じゃあ、それだけ内容に差があるか?　というと、家庭用のほうが優れているケースが多いですよね。

峯木　でも、プレイヤーのほうも戸惑っているということがありますね。例えば「2週間後に家庭用が出る。今、ゲーセンで使うお金を我慢すれば家庭用が買える。でも目の前にあるのにやらないわけにはいかないんじゃないの」って感じで結構悩んでますよ。

池田　プレイヤーが使う金額は確かに減るよね。

峯木　そうですね。だからお客さんがどうすれば良いのか悩んじゃっている状態ですね。

松田　けど、家庭用のキャラクターを持ってこないといけないから、みんな買っちゃうんですよね。

――その辺はどうですか?

峯木　う～ん、難しいですね。

松田　『カプコンVS.SNK』をドリームキャストでやって、1ゲームクリアしてもポイントが少ししかもらえないんですが、業務用で対戦を1回やるとたくさんもらえるんですよ。だからゲームセンターでいっぱいやってくれれば、すぐ家で隠しキャラが使えるようになるんです。だからプレイヤーにとっては一応ゲームセンターに行きたくなるように作ってはいるんですけど、でも家でたくさんクリアしても隠しキャラは出せるから、結局家でやるみたいですけどね。年齢の差もあるんですかね、子供はみんな家でやりますよね。

峯木　メーカーもそのあたりまだ模索している最中なんでしょうね。

池田　コンシューマ版は業務用で様子を見て、手直しをしてから半年後とかに発売して

池田 一郎

店名／役職	スーパーシティ／代表 兼 店長
生年月日	昭和31年4月9日（44歳）
出身地	北海道旭川市
略　歴	20年ほどレストラン、ショットバーなどの飲食業界に従事。平成7年に株式会社 池田企画設立ビデオショップ、ファミコンショップなどを経営。同年11月横浜西口にアミューズメントスーパーシティを開店。今ではこの業界にはまっている。

なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか?

峯木 良広

店名/役職　アミューズメントエース津田沼/マネージャー
生年月日　昭和45年8月28日(30歳)
出身地　千葉県習志野市
略　歴　平成元年に高校を卒業後、印刷会社へ就職。平成3年5月に印刷会社を退職。同年9月にゲームフジ津田沼店(エースと同社)のマネージャーとして就職。平成9年6月にアミューズメントエース津田沼(フジと同社)へマネージャーとして異動。現在に至る。
http://www.sonic-ace.co.jp/

いるけど、逆にコンシューマで発売したゲームの様子を見て手直しして、業務用にするのも良いかも知れませんけどね。ただ、内容は変えてほしいですね。

松田　それは思いますね。

――家庭用との発売日の近さなどは、仕入れのときに考えますか?

池田　考えはするけど、ビッグタイトルだと仕入れざるを得ないんですよね。

峯木　そうですね、ある程度売上げの見込めるものであれば、発売日がよっぽど近くても仕入れますね。

池田　他の店は、絶対仕入れるからね。

――やっぱり他店の影響というのは大きいですか。

一同　大きいですね。

筐体配置の今

――対戦格闘で言えることなんですが、対戦慣れしてないプレイヤーは、練習用の個人台を望んでいるようですが。

池田　対戦台にしちゃうのは、1枚の基板で倍の売上げになるんだから店側としてはしょうがないかもしれないよね。

松田　しかも客の回転は速いですし。

峯木　何よりも仕入れた額の回収を考えないとやって行けませんからね。

松田　特に最近は基板の値段が高いですから。

峯木　ただ、うちは同じタイトルを2枚仕入れたら1枚は必ず個人台にしています。

――2枚でもやるんですか?

峯木　ええ、やりますね。

松田　自分がエースに見に行ったとき、発売したばかりの『マーヴル VS. カプコン』がシングル台で1台設置してあって、女の子がいっぱい並んでましたね。

――我々としても慣れていない人が対戦をやって、すぐにやられて面白くないからといってやらなくなってしまうよりは、シングル台で練習してくれれば対戦にも入ってくれるようになるのかな? と思いますけど。

松田　ただ、例えば『カプコン VS. SNK』が2台あって、1台を個人台にすることはできるんですよ。でも一方の対戦台が20人で盛り上がっているのに個人台は一人でやっているのを見ると「対戦台なら売上げがすごいんだろうなぁ」って辛くなっちゃうんですよね。対戦台だと個人台の4~5倍の売上げですからね。

一同　そうなんですよね。

――お店としては、お客さんから「レバーが効かない」とか、「ボタンが効かない」などの苦情は言ってほしいものですか?

峯木　もちろん言ってほしいですね。

池田　言ってくれなければ解らないことが多いですからね。

松田　そうですね。

峯木　これに関しては、お店がお客さんに協力してもらってるつもりでいます。だからお客さんからの苦情はすごく助かるんですよね。

松田　ただ「他の店と違う」とか言われるの困りますね。

一同　そうそう、それはあるよね。

松田　大会でも有名なプレイヤーが大勢来てくれるんですけど、まれに「斜め下がたまに入らない」とか言われるんです。「たまにってなんだ?」って思いますけど。

一同　(笑)

松田　私も遠征でいろんなゲームセンターに行くんですが、やっぱり使い慣れたレバーがやりやすいに決まってますよ。同じレバーでも筐体によって精度が全然違うんですから。でもそんなのをいちいち言っても始まらないですよね。もちろん自分はそういうこと言われるのが嫌だから、他の店に行っても絶対言いませんよ。

――ただ、総じてプレイヤーサイドの問題として店員さんに言いにくいというものはありますよ。

峯木　それはありますね。

池田・松田　それはお店によりますね。

峯木　自分もプレイヤー時代そういった感覚はあったので、店側で働くようになってからはお客さんが話し掛けやすいように振舞ったり、なにかあったらすぐに話してくれるような環境を作るようにしています。ノートを置くようになってから、お客さんの反応や要望をより多く知ることができるようになりました。ちょっとした事で目から鱗が落ちる事が結構ありましたね。

松田　「音がちっちゃいからでかくしろ」とかね。

峯木　お客さんが教えてくれたことで、すごく良くなる場合が結構あるんですよね。

松田　あるある。

――全然教えてくれないと廃れていくゲームでも、教えてくれたおかげで盛り上がったゲームもあると聞きますが?

峯木　いっぱいありますよ。教えてくれたおかげで人気が出るゲームは結構ありますね。

池田　故障もお店側で毎日全部をチェックすることはできないから、お客さんが教えてくれるとすごく助かりますね。

松田　特にレバーなどは消耗品なので、そのときに教えてもらえると助かりますね。ところで皆さんレバーは丸ごと買っていますか?

峯木　うちは部品だけですね。

池田　丸ごと買いますね。

――丸ごとというのはどういうことですか?

松田　2500円くらいでレバーと部品が組まれた状態で売られているんですよ。うちは部品をそろえて悪いところだけを治すようにしています。

池田　滅多に壊れないから10個くらいまとめて買っておけば半年くらいは持ちますね。部品を取り替えると分解しないといけないからそれだったら丸ごと替えちゃえって。

――メンテナンスができるスタッフを揃えるようにしているんですか?

峯木・松田　揃えるようにしてますね。

池田　部品交換できるスタッフがいると経営者としては助かりますよね。2000円くらいかかるところを何百円かで済むんですからね。

松田　工具の使い方とかは教えてあげればすぐ覚えますよ。

峯木　レバーってコツがあるんですが、分解する作業をやらせてみて、それを楽しくできるようであれば「こいつは覚えるな」って分かります。

松田　教えるときに、イヤイヤやってる奴って雇っても結局あまりやらないですよね。

峯木　最初のレバー分解の段階で、やる気の有る無しはわかりますね。

ゲームセンター経営の苦悩

――話は変わりますが、ゲームセンターをやっていて、辛い事とか苦しかった事とかはありますか?

松田　サラリーマンと違う時間に働いているのが大変ですね。夜中の2時、3時までは当たり前で、月に一度は新しい筐体を入れる為に4時とか5時までかかる事もあります。ゲームが好きなので、辛いとは思わないですけどね。ただ、生活リズムが普通のサラリーマンと違うから、友達と会う機会はめっきり減りました。

峯木　プライベートが大変というのはありますね。なにしろ、朝8時とか9時に寝て昼

過ぎに起きるという生活が、もう3年半続いてますから、体が慣れてしまって……。朝は、おはスタを見てから寝るという生活になってます。そうなると飲みに行ったりする為には休みをとらないといけないんですよね。

池田　私はもともと、家庭があり子供もいますから、友達と飲みに行ったり、遊んだりする機会は少ないのでそんなに苦労はないです。それよりも、経営が心配ですね。うちは経理も自分でやってますから、資金の流れがリアルにわかってしまうんですよ。働くことに関しては辛さはないですが、そっちの方が大変です。

松田　私は思い入れが強くて、お店を我が家のように思ってるんですよ。だから絶対に潰さないようにがんばろうって思いますね。

池田　たぶん、そう考える店長のいるお店は、お客さんをしっかり掴むし、お客さんも自然と集まっていくんじゃないかな。それと、お客さんと話すのもいいですよね。店長と話をしたがっているお客さんも多いですし、話すことによってお客さんと仲良くなって情報を仕入れたりもできますから。店員がいかにお客さんと話すかが大事ですよ。嫌な人とかもいますけど、話すことによって常連とかも増えますし。やっぱり、コミュニケーションが大事ですよね。

——確かに、みんなお店の人と話をしたがってるはずですよね。自分も昔は入荷したばかりの新作をテストプレイさせてもらったりしました。

池田　常連さんにテストしてもらうのは、一般のお客さんにプレイしてもらう前に調整できるからいいですよね。

松田　うちにもそういう人がいますよ。新しい基板が入った日に、常連さんにはテストプレイしてもらってます。そうすれば安心できますから。

——それで、客と店との信頼関係ってできますよね。

池田　そうそう、常連をどれだけ作るかが大事ですよ。別に、それによってインカムが上がるわけではないんですけどね……。

——常連になるとみんな上手いから、逆にインカムが下がりますか?

池田　その分、来る回数が多いですから、変わらないですよ。それに、常連がいないと寂しいですしね。来て、必ずしもお金使わなくて良いんです。でも、『鉄拳TT』あたりから常連が減りつつありますね。それと、今は個人が増えて昔みたいにグループで来るっていうのが少なくなりましたね。あと、お客さんがひとつのゲームを以前ほどやり込まなくなりましたね。前はそれこそ朝から晩まで同じゲームをしている人がいっぱいいましたけれど。

ゲームセンターのやりがいとこれから

——では、ゲームセンターをやっていて嬉しかった事とか、やりがいみたいなことを教えてください。

池田　私は経営者ですから、お店が儲かった時が嬉しいですね。あとは自分の選んだゲームをお客さんが気に入ってくれた時ですね。

松田　大会とかで楽しそうにしているお客さんを見ると凄くうれしいですね。

峯木　私は、お客さんが「この店にいると楽しい」と言ってもらえた時が一番うれしいですね。

松田・池田　それはうれしいですよね。

峯木　最近では以前アルカディアのゲーセン特集に掲載された影響か、他県からも遠征してくるお客さんも増えたんですよ。わざわざ遠くから来てくれると、すごくうれしいですね。

松田　遠征のお客さんって二通りいますよね、大会が終わるとすぐ帰ってしまう人と、終わったあとも対戦して行く人と。

——大会後の対戦っていわゆる野試合ですよね、あれは盛り上がりますよね。

池田　この前、九州から来てくれた人がいましたよ。お店の常連に会いに来たらしいんです、そういうのもうれしいものですね。その時はすごく感動しましたね。

松田　今月で一番遠くから来てくれたのは、沖縄から来てくれたお客さんですね。

一同　沖縄!?

松田　5人組だったんですけど、アルカディア見て来たって言ってましたよ。一週間くらいの旅行で来たらしいのですが……。

峯木　ゲーセン冥利に尽きますよね。

池田　その子たちを常連に紹介したりしました?

松田　しましたよ。情報交換とか電話番号とか教えあって、仲良くなってましたね。

池田　やっぱり、遠征してきた人には常連さんを紹介したくなるよね。紹介するとみんな仲良くなるし。

——沖縄の子たちを相手だと、接待プレイになるんですか?

松田　いや、真剣勝負でしたね。5人合わせても、あまり勝てなかったみたいでした。でも、相当負けたのにみんな喜んでたようでしたね。

峯木　喜んで帰ってもらえるとうれしい限りですね。

——では、今後のゲームセンターはどうなっていくと思いますか?

池田　全盛期から比べると、かなりお客が減っているから、まだまだ我慢の時だと思いますね。そして、どれだけ利益を減らさないようにするのかが重要になると思います。

峯木　最新ゲームを揃えたりするのはどこでもやっているから、後は接客やイベントなど、店のスタッフがどれだけサービスできるかですよ。

池田　特に、ゲーム大会は大変ですよね。

松田　大会の為に全部のゲーム機を入れ替えて、5時間かけて大会をやった事がありますよ。

——売上が落ち込んだりしないんですか?

松田　それでも、普段とあまり変わらなかったですね。それに、イベントでは売上を気にしませんから。

池田　気にしてたら大会なんて、とてもできませんよ。お客さんが喜んでくれるのが一番良いんです。

——それでは、座談会の締めに一言ずつお願いします。

池田　お客さんではなく、メーカーになんですが、ウチは『鉄拳』が中心なので、新作を早く出してほしいですね。また常連客が減った分、店作りの努力が足りないのかな、とは思いますが、是非とも以前のような盛り上がりを取り戻したいですね。

峯木　お客さんにはとにかくお店の方に要望を言ってほしいですね。お店側としては、もっともっと意見を聞かせてもらって、もっと良い店にしたいんです。それと、お金がなくても気がねなく遊びに来てほしいですね。公園とかのように仲間内で集まる場所として使ってほしいです。あと、メーカーには、いろいろなジャンルのゲームを作ってほしいですね。偏らずに、プレイヤーの選択肢が多くなるようにしてほしいです。

松田　ゲーム業界が低迷している今、みんなで盛り上げていかなきゃいけないって思いますね。ただお店が頑張るよりも、お客さんともっと協力して頑張ればもっともっと盛り上がるんですよ。みんなでゲームセンターを盛り上げましょう。

——本日はお忙しいところありがとうございました。

松田 泰明

店名/役職　ゲームニュートン／店長
生年月日　昭和49年5月13日(26歳)
出身地　大阪府吹田市
略　歴　高校卒業後さまざまなアルバイトを経て現在に至る。趣味はゲーム・サーフィン・映画鑑賞など。現在格闘ゲーム集団「六本木野獣会」所属(http://www.kedamono.net/)。ニュートンのホームページも近日開設予定。

座談会を終えて

とにかく『メーカーが作るゲームを設置して、プレイヤーに遊んでもらう』という環境はどの店でも同じである事実。その店の品ぞろえという面では、最新ゲームにおいて差別化は難しい。それゆえに、プレイヤーはお店を選べるし、お店にとっては他店舗へ客が流れることを恐れる。だからこそ、よりよい居心地やプレイ環境、そしてサービスの充実が、客と店の両者に関係をもたらすのだろう。昔からそうだったのだが、これからはよりそうした意識のある経営者、店長、スタッフなどが腕を振るうことが、この不況を乗り切る店作りに直結するのだろう。

アーケードゲーム業務用基板専門店

今月のオススメ基板

<<<カプコン>>>
1943(c) ……7k
USネイビー ……9k
ストタイダー飛竜 ……18k
ストライダー飛竜2 ……20k
テトリスグランドマスター ……38k
バース ……14k
マッドギア ……10k
ラッシュ&クラッシュ ……22k
魔界村 ……18k
D&D1 ……15k
D&D2 ……25k
エコロジー(海外版) ……32k
グレート魔法マザー込 ……22k
スト3 3RD ……25k
ジョジョ1 ……14k

<<<SEGA>>>
オーライル ……8k
カルテット2 ……18k
ゲイングランド ……78k
スパイダーマン ……18k
ロボレス2001 ……12k

<<<MODEL2/3>>>
ゼロガンナー ……16k
デッドオアアライブ ……12k
パイロットキッズ ……15k
ST-V各種在庫有ります。

<<<TAITO>>>
ダライアス ……58k
レインボーアイランド ……28k
レイフォース ……18k

<<<ナムコ>>>
アウトフォクシーズ ……16k
キング&バルーン(C) ……6k
スカイキッド ……24k
ダンシングアイ ……16k
フォゾン ……38k
マッピー ……10k
モトス ……28k
ローリングサンダー ……35k

<<<アイレム>>>
R-TYPE ……16k
R-TYPE2 ……12k
アンダーカバーコップス ……28k
ジオストーム ……30k

<<<SNK NEO-GEO>>>
餓狼 KOF99 ……特価
マザー、ソフト各種在庫有

<<<コナミ>>>
A-JAX ……22k
グラディウス3 ……25k
グラディウス4 ……32k
セクシーパロディウス ……9k
バイオレントストーム ……22k
餓流禍 18k

<<<その他>>>
ドギューン ……8k
弾銃フィーバロン ……12k
ノストラダムス ……18k
麻雀他,在庫多数TEL下さい。

マックジャパン 本店

〒101-0021
東京都千代田区外神田4-7-2
小林ビル4F
TEL 03-3255-0737
FAX 03-3255-0738

マックジャパン プラス館

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-14-6
恵光ビル5F
TEL 03-3255-4555
FAX 03-3255-4556

コントロールBOX

シグマ電子
風神
¥32,800

シグマ電子
雷神
¥29,800

シンクロ連射内蔵の機能充実の新製品。

パナツイン
ロング
¥38,000

パナカスタム
ロシグ
¥34,000

コントロールBOXの超定番

シグマ電子
AV6000(本体)¥26,000
TB8000(レバー)¥15,800

完全セパレートのプロフェッショナル仕様

他、筐体(きょうたい)・モニター・パーツ等、有ります。ぜひお問い合わせ下さい。

通信販売・買取の案内

新作・中古基板、予約受付中!
初心者歓迎。
お問い合わせ下さい。

好評通信販売中！　配送の曜日・時間指定もＯＫ！
ご利用の方は、必ず在庫と価格を確認して下さい。

商品到着時に支払いの代引があります。
午後４時までの注文で、翌日に商品が届きます。
（土日は１時まで。離島は２～３日かかります。）
（他のお支払いの方は、お問い合わせ下さい。）

当店では基板を１枚より値付、高価買取り致します。
また、コントロールＢＯＸ等他も、買取します。
電話・ＦＡＸで受付します。直接来店・持込もＯＫです。

Mak!
マックジャパン
URL http://www.mak-jp.com
e-mail makplus@mak-jp.com

蔵前橋通り
地下鉄銀座線 末広町駅
マックジャパン 本店 (小林ビル4F)
三和銀行
ゲーマーズ本店
マックジャパン PLUS館 (恵光ビル5F)
リョービ
でんや
メッセサンオー
ソフマップ
中央通り
T-ZONE
ヤマギワ
JR山手線
東京三菱銀行
電気街口
JR秋葉原駅
セガゲームセンター
←お茶の水
JR総武線
↓神田

営業時間：平日 AM11時~PM7時、土曜 AM10時~PM7時、日・祝 AM10時~PM6時

BOXセンター電話番号

東　京	03－3940－6000
大　阪	06－6455－6000
名古屋	052－453－6000
福　岡	092－482－6000
札　幌	011－210－6000
仙　台	022－268－6000
広　島	082－223－6000

お近くの、BOXセンターへ
最新ストックリストBOX No.
444444#
注：トーン信号で発信して下さい。

そんなんARIKA

第4部 サブタイトル おめぐみ編

小林真文

昨年のAMショーでのサイン会でリクエストされて よー描けんかった七瀬
…ふたたび、よー描けん…

mofのラク描き
小ねこまぶ
矢上はっ
夜霧花音
練習するな

8月末日 INアリカ
いっちゃんは今身体を壊しています。
よって今回は『夢日記』になりました。
ガク♡
謎の言葉を残して死ぬなー!!ッ
『9月末にはAMショーがあるこのマンガが載る号が発売されるのはその数日後どうせなら最新のレポートを載せたいにょろ』
ダ・ダイイングメッセージ!!? 長っ
今い…〜〜ッッ!!?
キラーン
お星さまぁ
もう一度書きます 今は8月末です………
未来夢日記
はじまりはじまり〜
やっぱダメじゃ〜ッ
何でやっ
早ッ

見てもいないのにレポートなんてでけるかーッッ
気にすることないにょろ 描りたいことを現実にすれば問題ないにょろ!
例えば「カプコンは太っ腹にもいっちゃんに筐体をくれた♡」とレポートに描けば意地でも現実のものとせねば
そんな都合のいいことあるかーッッ
ハハ お断りだーッ
さぁもりもり描くにょろ
気を取り直して… 来たるべき2000年9月24日 AMショー 地球は核に覆われ遂に機械の身体を手に入れた三原一郎は——
いくら何でも一ヵ月で核は無理にょろ…
いいパな妄想など出来ん…
ちょっと待て! 1ヵ月じゃなかったら何だったんだよ
やらんこともない(三原談)
ほう!これがAMショー! 年々規模が大きくなるにょろね
あう〜?

有言実行
取り上げるメーカーとは談合済みにょろ
ないことないこと レポートOK メーカーリスト
スペースの九割方が彩京ブースでT・Aがいっぱい並んでるにょろねー♡
隊長ーッッ 何だか大はもう耐えられませーん
フラフラ

おやいっちゃん 美人コスプレイヤーに押すも押されぬ大人気——
隊長〜〜ッッ ドリームです
いっちゃ〜ん
ハハハ
大のサイン会も徹夜で並ぶ北方圏の人々が
何の列ネ〜?
よくわからんスヤ
何でもいいのゼッチ とりあえず並ぶ!
何でんの夢はぎんざいなんだ…
やや!? T・Aですごい画面が動いてるにょろ
〜〜!!?
お——っと1つの画面に2つのブロックがーー!!?
はう!?
ダ…ダブルスー!!?
フフフ ダブルスモードは「愛・友情そして裏切り」が体験出来るにょろ
よろしくてよ♡

ってそいつぁテクノスジャパン「ダブルドラゴン」のあおりー!!?

さァ、食欲の、芸術の、そして基板の秋だ！ 家にこもって基板をやりまくろ～！

ミルキーウェイはおもいっきり御協力します。初心者大歓迎！君も基板を始めよう。気軽にTELください。詳しくお教えます。

基板を家でやるためのコントロールBOX全機種そろっています（麻雀パネルも有ります）

カプコン

タイトル	価格
ジャステス学園2	予約受付中
マーブルvsカプコン2	TEL
SNKvsカプコン	TEL
ストライダー飛竜2	TEL
ガンスパイク	TEL
CP-IIマザー	¥4,000
X-MEN ソフト	¥3,000
X-MENvsSF ソフト	¥12,000
D&D ソフト	¥15,000
D&D2 ソフト	¥25,000
ギガウイング（ソフト）	¥18,000
クイズ虹色町の奇跡（ソフト）	¥3,000
スーパーストII（ソフト）	¥3,000
ストZERO3（ソフト）	¥18,000
バトルサーキット（ソフト）	¥17,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	¥2,000
ヴァンパイアハンター2（ソフト）	¥5,000
パワードギア（ソフト）	¥15,000
1942	¥5,000
ガンスモーク	¥18,000
キャプテンコマンドー	¥15,000
ストII	¥6,000
ニモ	¥18,000
ファイナルファイト	ハガァーッ

ナムコ

タイトル	価格
ミスタードリラー2	TEL
鉄拳TAG	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルキャリバー	TEL
オーダイン	¥24,000
ドラゴンセイバー	¥16,000
バーニングフォース	¥20,000
ワルキューレの伝説	¥38,000
タンクフォース	¥35,000
妖怪道中記	¥32,000
ロンバールーム	おお懐かしい
ロンバーズ	¥23,000
アウトフォクシーズ	¥18,000
エメラルディア	¥5,000
ギャプラス	¥6,000
クラックス	¥3,000
源平討魔伝	¥28,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
子育てクイズマイエンジェル	¥2,000
ディグダグII	¥25,000
フォゾン	¥40,000

コナミ

タイトル	価格
コナミ80sアーケードギャラリー	¥28,000
ラプソディー	ネオクラシカルHR
ウエディングラプソディー	¥5,000
餓流禍	¥18,000
ガイアポリス	¥18,000
キューブリック	¥18,000
クォース	¥5,000
クライムファイターズ	¥15,000
クライムファイターズ2	¥15,000
スーパービシバシチャンプ(P無)	¥18,000
恋のホットロック	¥40,000
ザ・シンプソンズ	¥20,000

DMを定期的に郵送でお届けしてます。

一度の登録で6ヶ月、その間に何かしら購入が有るとさらに6ヶ月お届けします（無料）
ぜひぜひ登録して新鮮なリストをゲットして下さい!!
FAXをお持ちの方はリストを取り出すこともできます（無料）
オンフック→003501→（プププ…と音がしたら）＃2870522622373*01＃＃でOK

タイトル	価格
沙羅曼蛇	¥20,000
進め対戦ぱずるだま	¥2,000
出たな!ツインビー	¥5,000
バイオレントストーム	¥38,000
パロディウスだ	¥5,000
パンクショット	¥3,000
ブーヤン	ブタ・ブタ・コブタ
メガゾーン	¥3,000

セガ

タイトル	価格
アウトトリガー	TEL
ゾンビリベンジ	TEL
バーチャストライカー2 ver.2000	TEL
バーチャストライカー2 ver.99	TEL
電脳戦紀バーチャロン(P・H付)	¥20,000
ラストブロンクス	¥18,000
ドラゴンボールVRVS	¥8,000
コットン	¥15,000
タイムスキャナー	¥8,000
ライオットシティ	¥5,000
コラムス	¥2,000
スタックコラムス	¥1,000
ずんずん教の野望	入信希望
パーフェクトビリヤード	¥5,000
パンクパニック	¥4,000
ぷよぷよ通	¥2,000
忍者プリンセス(海外版)	¥8,000
ファインドラブ(ソフト)	¥5,000
サンダーフォースAC	¥10,000
ホッパーロボ	¥25,000

タイトー

タイトル	価格
カオスヒート	TEL
サイヴァリア	TEL
F3マザー	¥12,000
きらめきスターロード	¥7,000
キャメルトライ(P付)	¥22,000
メタルブラック	¥18,000
ルナーク	動物愛護だ!
スラップファイト	¥6,000
WGP(H付)	¥6,000
エレベーターアクション	¥7,000
黄金の城	¥25,000
カダッシュ	¥12,000
究極タイガー	¥8,000
侍日本一	¥18,000
スカイスマッシャー	¥5,000
ヘビーユニット	¥6,000
レイストーム	¥9,000
レイフォース	¥15,000
レインボー	リッチー・ブラックモア
レインボーアイランド	¥25,000

データイースト

タイトル	価格
ウルフファング	¥15,000
エドワードランディー	¥45,000
空牙	¥15,000
スタジアムヒーロー	¥1,000
タンブルポップ	¥8,000
チャイナタウン	¥12,000
デスブレイド	¥8,000
トライアウト	¥3,000
バーニングラバー(C)	¥3,000
ハンバーガー(C)	シェイクもどうぞ
ファイターズヒストリー	チェストォォッ
ファイティングファンタジー	闘う幻想?

アイレム

タイトル	価格
R-TYPE	¥15,000
R-TYPE II	¥12,000
イメージファイト	¥12,000
エアデュエル	¥12,000
ギャロップ	¥8,000
剣豪	¥12,000
大工の源さん	べらんめえ
ドラゴンブリード	¥12,000
ビジランテ	¥8,000
迷宮島	¥5,000
トンマ	ま…ま…まんぼ!
ロードランナー	¥35,000
ロードランナー4 帝国からの脱出	¥28,000

ジャレコ

タイトル	価格
ロッドランド	¥18,000

バンプレスト

タイトル	価格
SDガンダム サイコサラマンダ	¥3,000
SDガンダム ネオバトリング	¥8,000
ウルトラ警備隊	¥20,000
ウルトラ闘魂伝説	¥3,000
ウルトラマン	¥3,000
機動戦士ガンダム	¥7,000
グンペイ	¥15,000
ドラゴンボールZ	おっすオラ悟空
美少女戦士セーラームーン	おしおきよ
ぷるるん	¥1,000
マジンガーZ	¥16,000
超時空要塞マクロス	¥10,000

テクモ

タイトル	価格
上海真的武勇	¥10,000
ロジックプロアドベンチャー	¥15,000
アルゴスの戦士	¥28,000
ジェミニウイング	¥8,000
スターフォース	¥18,000

タイトル	価格
MSG(マイケルシェンカーグループ)	イントゥージアリーナ
STG(ストライクガンナー)	¥5,000
タンクバスターズ	¥5,000
プレアデス(C)	¥8,000
ボンジャック	¥18,000
レジオネア	¥12,000
ワールドカップ90	¥1,000

SNK

タイトル	価格
怒(PCB)	¥15,000
ストリートスマート	¥4,000
脱獄	¥6,000
ネクストスペース	¥8,000
名人戦	¥2,000

MVS

タイトル	価格
MV-1F	¥10,000
MV-1A	¥12,000
餓狼マークオブウルブス	TEL
KOF 2000	TEL
メタルスラッグ3	TEL
メタルスラッグX	TEL
KOF 99	¥10,000
風雲スーパータッグバトル	¥6,000
その他色々ありまーす	

その他

タイトル	価格
ギルティギアX	TEL
すくすく犬福	TEL
ダブルドラゴン	¥8,000
豪血寺一族2	¥12,000
バトルガレッガ	¥10,000
ギャルズパニック4遊	¥10,000
五月陣戦	¥2,000
ゼロチーム	¥18,000
チェンジエアブレード	¥30,000
怒首領蜂	¥40,000
ぐわんげ	¥30,000
ナックルバッシュ	ロックンローラー
バツグン	¥14,000
フィグゼイト	¥15,000
エアバスター	¥25,000
富士山バスター	あ、それそれ♪
ドンキーコングJR	ウホウホ
マリオブラザーズ	¥24,000
レッドUFO	¥15,000
UFO	マイケル・シェンカー

麻雀

タイトル	価格
麻雀パネルセット（コントロールボックス用）	¥8,000
ホットギミックフォーエバー	TEL
ホットギミック デジタルサーフィン	TEL
ホットギミック快楽天	TEL
ジャンピューター96	¥20,000
麻雀カフェブレイク	¥38,000
E雀さくら荘	¥15,000
セーラーウォーズ	¥7,000
ときめき麻雀パラダイス	¥8,000
とってもE雀	¥1,000
麻雀占い伝説	¥2,000
その他色々ありまーす	

基板の買取りもガンガンやっています。まずはお電話ください。

全国通販＆店頭販売（大須にあるよ!）

■通信販売の御案内
お支払は便利なヤマトコレクトサービス（代引き）か現金書留、または銀行振込でお願いします。
ご注文は必ず在庫をご確認ください。

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373
〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
営業時間／10:00～20:00　毎水曜日・隔週木曜日定休（祝日営業）

http://www.milky-way.co.jp
mail@milky-way.co.jp

パルコ
至 地下鉄 栄
中京銀行
若宮パーキング（地下）
矢場町
若宮大通り
愛知トヨタ
ミルキーウェイ
赤門通
地下鉄 至 大須観音
第一アメ横ビル
大須通
三和銀行
さくら銀行
地下鉄上前津⑨出口
上前津

地下鉄 上前津よりスキップ …………3分
地下鉄 矢場町よりうさぎ跳び………15分
地下鉄 大須観音より2人3脚………10分
地下鉄 伏見よりほふく前進 ………3時間
秋葉原よりチャリンコで …………3日間!

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。
より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。
次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

Amusement Knowledge Chapter 初級編

プレイ方法から始めよう!!

今号の攻略一発目は、もうじきゲーセンに登場する『プラネットハリアーズ』。第1回目となる今回はゲームシステム解説とステージ1の紹介。しっかり読んで予習しておこう！　お次は、ついに発売された『サイヴァリアリビジョン』。今回は、バラエティ豊かな各ステージの解説と、「サイヴァリア」の基本的な部分のおさらいだ。同じシューティングでも、どこか懐かしい香りのする『1944』だが、後半の難しさは立派に現代級！　というわけで、攻略連載第一回は、1面から6面を流していこう。ひなびた趣のある電車運転ゲーム『がんばれ運転士!!』。今回は、江ノ島電鉄と伊予鉄道を走るにあたり、忘れてはいけない操作系を細かく説明。そして、『東京バス案内』は「虹01（お台場方面）」攻略。意外と難関なレインボーブリッジも、この記事を読めば越えられる！　ポイントは足首の固定にある!?

Strategic Accelerator 中級編

多くの技を駆使して上達しよう!!

3面までとは違い、ここからが正念場の『婆娑羅』。今回攻略する4面を護るのは、東西一の武将と謳われた本多忠勝。弾数もグンと増え、体当たりで攻撃してくる敵も出現。難度もかなりアップしているぞ。今回の『Mr.Driller2』は、中級・上級に臨むための必須テクと「エジプトステージ」の詳細な解説＆DATAを公開だ。たとえ上級に入っても、基本テクニックを忘れてはいけないぞ。さて、攻略大詰め!?　の『THE KING OF FIGHTERS 2000』は、ラスボス「ゼロ」の紹介と対CPU攻略法、やっぱり強い「ストライカーセス」ネタとストライカーガード不能。もちろんキャラ別攻略もあるぞ。続く『スラッシュアウト』は攻略も中盤に差しかかりヒートアップ。プレイヤーにとって最初の鬼門となる「Forest Of Nano」のマップ攻略を始め、多人数プレイ、隠しフィーチャーなどを徹底解説だ。

Enhanced Struggle Tactics 上級編

究極のテクニックを追及しよう!!

上級攻略のトップは、全国大会を控えていることもあり、激闘の炎が衰えることのない『ギルティギア ゼクス』。今回は、これまでに紹介しきれなかったキャラ別の情報を一挙大放出！　キャラ対策攻略の連載もスタートだ!!　また、アソシエイションXもP163にて健在なのでご安心を。だんだんと上級が見えてきた『バトルギア2』。今回は、忘れてはいけない視点＆回転数の取り方、そして中級コースのクラスA車とクラスB車による走り方を、コースの解説入りで一挙に攻略！　上級、超上級コースも見えてきたぞ!!　連載のトリを飾るのは、『マーズマトリックス』稼働当初から話題になっていた「カンスト」攻略だ。カウンターストップへの道を検証する究極テクニックを解説するぞ。この記事で概要は掴めるはずだが、実際に狙うには相当な修練が必要だ。君は王座を狙えるか!?

攻略スタート！ ハリアー稼業も楽じゃないぜ！

★HYPER SOLDIERS FROM EARTH★

PLANET HARRIERS

ゲームの核となるロックオンミサイルの基礎知識から、ステージ1の攻略まで、見逃せない情報盛りだくさん！

Text 三茶ハリアーズ

ゲームスタートまでの流れ

SELECT A CHARACTER

GLENN

ゲームスタートすると、まずはキャラ選択。君はどいつがお気に入り？

通信プレイ受付中

YES NO

キャラ選択後、2P同時プレイを希望するか否かをVRボタンで決める。

基本的な操作は、スティックで自キャラおよびロックオンサイトを移動させ、通常攻撃となるバルカン、ミサイル、使用数に制限のあるビッグボムを、それぞれに対応したボタンで使用するというもの。

特殊な動作としては、レバーを左右どちらかに素早く動かすことにより、急旋回（ローリング）ができる。急旋回は通常の2倍の速度で移動できるため、敵弾回避に必要不可欠なテクニックだ。

ミサイルはメインの攻撃であり、ゴールドを出すための重要な手段でもあるので、次ページで詳しく説明しよう。

バルカンはロックオンサイトの軸線上を攻撃。使用頻度は高くないが、アイテムBOXを開ける、という重要な役割があることを忘れずに。

ビッグボムは、発射と同時に敵弾を消滅させる効果があるため、緊急回避性能は高い。また、破壊した敵が必ず10ゴールドを出すので、敵が多く出現する場所でゴールド稼ぎに使う作戦も有力だ。

プラネットハリアーズの遊び方

Text VMT-RED

基本操作

下
ミサイル
バルカン
右
操作レバー
VRボタン（視点変更）
左
上
ボムボタン

残りライフ
ロックオンゲージ
所持ゴールド
ロックオンサイト
コンボ表示
アイテムボックス
残りビッグボム数
スコア
パートナー表示位置（2人同時プレイ時）

戦闘中に拾えるアイテム

アイテムBOXに入っているアイテムは、バルカンでBOXを破壊してから回収しよう。ミサイルではBOXを破壊できないぞ。

アイテム	効果
救急箱	ライフが1つ増える
爆弾	ビッグボムが1つ増える
星	一定時間無敵

GOLD

10 or 20 GOLD
30 or 40 GOLD
50 or 60 GOLD
70 or 80 GOLD
90 GOLD
100 GOLD

ゲー事典 アイテムBOXはバルカンで破壊するのが基本だが、実は体当たりでも破壊できる。どうしてもバルカンで撃つのが間に合わなかったら、突っ込んでしまえばいいというわけだ。

STAR SHOPでお買い物!

なぜ、危険を犯してまでより多くのゴールドを集める必要があるのか!? それは、「スターショップ」と呼ばれるお店で、さまざまなアイテムを買うためである。このショップでは、ライフやビッグボム、自キャラを強化するパーツなど、ハリアー稼業で生き残るために必要不可欠なアイテムが販売されているのだ。

買い物タ〜イム！ これが、道中に出現するスターショップの入り口。

スターショップ店内。ここはおやじだが、店員がセクシーギャルの店もある。

MISSILE SYSTEM 解説

ここでは、メインの攻撃手段となるミサイルと、そのロックオンのシステムについて解説していこう。

まずミサイルの発射は、ミサイルボタンを押しっぱなしにして敵をロックし、ミサイルボタンを離すことによって成立する。このとき、ロックオンゲージがゼロになるまで複数の敵を同時にロックすることが可能だ。

ミサイルで敵を破壊するとゴールドが出るのだが、多くの敵をまとめて破壊したほうが、より高いゴールドを出すようになっているので、なるべく一度に多くの敵をロックして破壊していくようにしたい。

ただし、一度に多くの敵をロックするためには、多少なりとも敵を引きつけなければならないため、リスクも増大する。この辺のことも考えて、敵をロックするパターンを作っていくのが、このゲームのポイントになっている。

ここで重要なのは、一度にロックオンできる最大数は、敵の種類と、ロックオンゲージの残量によって決まる、ということ。敵の種類ごとに、1機ロックするために必要なロックオンゲージの量が決まっているのだ。

例えば、ステージ1の最初に4機編隊で出現する敵は、1機あたりの消費ロックオンFUELが15。この時点のロックオンゲージはMAXが60なので、4機の編隊すべてをちょうどロックできるというワケ。出現したゴールドは、自キャラをある程度接近させれば、ゴールドのほうからも近寄ってくるので、簡単に回収することができる。

ミサイルボタンを「押しっぱなし」にして、複数の敵をロックしていく。

ミサイルボタンを「離す」とミサイルが発射される。

ミサイルで倒した敵はゴールドになるので、逃さず回収するのだ。

3D SHOOTING 弾避けの基本

ここでは、このタイプのゲームをやったことがない、という人のために、3Dシューティングにおける弾避けの基本について説明しておこう。

まず重要なのが、敵弾の性質を把握すること。具体的には

①自機を狙っているか否か？
②狙っているとしたら、ホーミング(誘導)性能があるかどうか？

ということの2点。

一番簡単なのは、自機を狙っているが、ホーミングしてこない敵弾。このタイプの敵弾については、画面を大きく回るように動いていれば簡単に避けられる場合が多い。また、ホーミングしてくる敵弾であっても、誘導性能が低い敵弾については、大きく回るように動けば避けられる場合が多い。

意外とやっかいな場合もあるのが、自機を狙っていない敵弾。敵の射撃線上を横切らないようにするのが基本的なセオリーだが、「見て」避けなければならないケースも出てくる。

危険なのはやはり、誘導性能の高いホーミング弾で、このタイプは大きく回るだけでは避けきれないものが多い。このタイプに対しては、ある程度敵弾を引きつけてから一気に逆方向に移動(ここが急旋回の使いどころ！)するのが理想的な避け方となる。

プラネットハリアーズには、実に様々な種類の敵が出現し、その攻撃の性質も敵によって異なっている。シーンごとに出現する敵の攻撃の性質を見抜き、安全に避けられる動きを地道に見つけていくことが上達の秘訣だ。

敵の攻撃の性質を見切れば、パターン作りがとても楽になるぞ。

2人同時プレイの特典

2人同時プレイの最大の特徴は、パートナーに接近・合体すると、お互いのライフが増えるようになっていること。これはボス出現時のデモ中のように、敵の攻撃がない場面でも適用されるので、こういった場面ではかなりの量を回復することができる。

もちろん、敵が襲ってくる場面では、合体した状態を維持するのが難しい。ある程度離れたり、敵をロックオンしたりすると、合体が解除されてしまうからだ。

ミサイル攻撃については、1機の敵に対して2人で同時にロックするWロックオンを行なうことで、より高いゴールドが出る、といった2人同時プレイ独自のシステムがある。

ショップ内ではスタートボタンを押すことによって、相手にゴールドを送ることが可能なので、戦闘中のゴールド回収で譲り合う必要はない。

このように、ボス登場時の演出中にも、合体中はライフが回復し続ける。

画面中央やや右よりに「W」の文字が見える。これがWロックオン状態。

ゲー事典 2人同時プレイ時の敵の攻撃は、1人プレイの場合より厳しくなっている。とは言っても、2人同時プレイの特典はやはり大きく、1人でやっているときより先に進むのが難しい、という印象はなかった。 ちなみに、合体中は両者のライフが自動的に回復するほか、スタートボタンでライフを送ることもできる。パートナーが瀕死の緊急事態で使おう。

STAGE 1 WINDEL

予習も兼ね、発売に先駆けてステージ1をダイジェスト版で攻略!! 重要なアイテムBOXの位置とボスの攻撃を把握しておけば、初プレイでもクリアを狙っていけるぞ!!

Text：伊勢猫

SHOPPING LIST

①LIFE CASE HEART＋1	2000GOLD
②LOCK ON FUEL	1000GOLD
③LIFE REPAIR＋1	200GOLD
④BIG BOMB	1500GOLD
⑤BARRIER	2000GOLD

SCENE 1 発着用通路

スタート直後は緑色のバードマン(FUEL -15)が4体1セットで自機の後方から出現。スティックを左右へと振るようにしてサイトを動かせば、簡単にロックオンしていける。また、3セット目のあとにはアイテムBOX(40ゴールド)×4があるぞ！

アイテムBOXはバルカンガンで破壊することで、中身のアイテムを出すことができる。

SCENE 2-1 エアフロント1

発着路から野外へ出ると、今度は画面上部前方に横一列で隊列を組んだプテラ(FUEL -10)が、左右3体ずつ計6体出現。すべてをフルロックしてからだと、敵に弾を撃たれてしまうが……この敵が撃つ火炎弾は、弾速&誘導性能ともに高くないので問題はなし。ただし、大きく避けているとゴールドがうまく回収できないので要注意！　これはゲーム全体を通して言えることなので、回避行動は可能な限り抑えた移動範囲で行なうクセを早い段階から身につけていこう。

さて、4セット出現する隊列の1セット目のあとにはアイテムBOX(40ゴールド)×4、3セット目のあとには30ゴールドを拾える地上通路が設置されているので、ロックオンミサイルで出したゴールドに気を取られて、残りの回収を忘れないように。

2セット目と3セット目の間にある黒い物体にバルカンガンを撃ち込んでいくと

通路内に並べられたゴールドを回収しながら、ガラス越しに空中の編隊をロック！

SCENE 2-2 エアフロント2

横一列の編隊4セットのあとは、左右それぞれが逆三角形の隊列を組んだバットラー(FUEL -10)が、同じように4セット出現。この左右二手に分かれた敵を素早くロックオンするコツは、小さな円を描くようにスティックを回していくこと。これなら回し始めのポイントとなる1体目にしっかりサイトを合わせておけば、それぞれを線で結ぶより格段に早くロックオンが可能だ。敵弾の性質に関しては見た目通りプテラの場合と変わらないので、ある程度の距離まで引きつけてから上or下に振って回避すればいい。

このシーン道中のアイテムは2セット目と3セット目の編隊出現後、それぞれ画面下方にある建物の上と空中にアイテムBOX(40ゴールド)×4がある。ロックオンする合間に破壊&回収していこう。

これぐらいまで引きつけてからスティックを少しだけ動かせば、十分に回避できるぞ。

4セット目後の分岐点は、ロックオン解放後すぐにスティックを倒して下側へ進むこと。

SCENE 3 浮遊小島分岐点

シーン2最後の分岐点を下側へ抜けると、ショップ入口通路からシーン1と同じバードマン(FUEL -10)が8体出現。このシーンは倒した数だけ新しい敵が、自機の左右後方から次々と補充されるラッシュ地帯。どんどん倒してゴールドを稼げ！

音やFUEL表示で6体のフルロックを判断して、多くの敵を撃ち落としていこう。

SHOP

SCENE 4 SHOP出口通路

ショップの出口には、自機へ体当たり攻撃をしてくる黄色のシーフォー18体が2セット出現。この場所は、ロックオンよりもボムで一掃したほうが断然お得！　2セット目の終わり際にある中央の大きなアイテムBOXからバリア(時間制)をゲットだ！

出口の最後には緑バードマン×7体が後方から出現！　バリアがあれば問題なし。

一番手前の敵が動き始めたら……ボムを発動し、1800ゴールド×2を獲得できる。

ゲー事典　**ショップアイテムの優先順位**：ステージ道中のショップでは5種類のアイテムを売っているが、これらの中で一番必要ないのは……バリア。実はコレ、アイテムBOXから出るものとは違って時間制ではなく、敵の攻撃を1回だけ無効化する効果しか持っていない。逆に必須アイテムといえるのはライフ上限が増えるハート＋1と、ロックオン上限が増えるFUELだ。

SCENE 5-1 SCENE 5-2 SCENE 6 SCENE 7 BOSS

SCENE 5-1 エアフロント3

出口通路を抜けると、上昇下降を繰り返すポイズン(FUEL -15)が左右に3体ずつ計6体、3セット出現。とはいえ、このシーンまでバリアの効果時間内なので特に敵弾を気にする必要もなし。しっかりロックオンしてゴールドを回収しよう。

1セット目を素早く撃ち落としてゴールドを回収。その後にアイテムBOXへ。

SCENE 5-2 エアブレーン前

ポイズン編隊3セットのあとは、間隔を置かずにリングレーザーを撃ち出す紫色のパルサー(FUEL -15)6体が3セットで出現。今までとは違って、出現時に高速で移動しながら自機後方へとすれ違っていくため、出現位置をあらかじめ把握してサイトを合わせていないと……。この敵に限ったことではないが、「敵の出現位置をしっかりと覚えておき、その場所へとあらかじめサイトを合わせておく」のが、ロックオンシューティングの基本。早い段階でロックオンできれば、それだけ安全に先へと進んでいくことができる。

ちなみに画面中央へと戻ってきてから撃たれるリングレーザーは、無理に中央で避ける必要なし。こういった攻撃は画面全体を使って、大きく自機を移動させることで安全&確実に回避すること。

リングレーザーは画面全体を使って避けていけば、意外と簡単に回避していけるぞ！

シーン最後の編隊後、浮遊小島の手前にあるライフBOXを撃てば……ライフ+1。

SCENE 6 エアブレーン下

エアブレーンの停泊している浮遊小島上のRレックス(FUEL -30)は、3方向へ拡散する弾を撃ちながら走って体当たりしてくるので注意。また、この敵のように一部FUELの消費量が高く設定されている場合もあるので、ゲージは常に確認しよう。

恐竜は3体でフルロック状態。各ステージに1種類はこういった敵がいるので注意！

SCENE 7 BOSS洞穴前

ボス戦前となるこのシーンの敵は、撃ち落とすことでガオス(FUEL -5)を7体出現させるドレイクン(FUEL -30)が左→右→左……といった順番で5セット出現。ここまでは出現した順番にロックオンをしていけば、自動的にFUELを使い切っていたが……ここからが本番。単にドレイクン→ガオスとロックオンをした場合、すべての敵を撃ち落としても1セット100+70×7=590ゴールド、5セットでも合計2950ゴールドにしかならないが、これをドレイクン→ガオス+ドレイクン……とすれば、合計で3550ゴールドとなり、実質的に600ゴールドの収入UP！

このようにロックオンの順番を変えていくことによって、普段よりも高いスコア&ゴールド獲得可能なポイントは以降のステージにもあるので色々と試そう。

大型竜の弾幕は真ん中で問題なし。逆に幅が狭くなってくる小型竜の弾は大きく回避。

ボスの待ちかまえる洞窟前にも、左右にアイテムBOX(40ゴールド)×4があるぞ！

BOSS

stage boss valcandra

弱点となる部分にロックオンミサイルを撃ち込めば……することが可能。首の本数で変化していく2種類の攻撃形態を見切れば、それほど手強くないボスだ。

左端の首からロックオン！

6本の首と頭を持つボス、バルカンドラの基本となる攻撃パターンは……
①：各形態別の攻撃×頭数+1
②：誘導弾一斉発射×頭数
といった攻撃の繰り返し。①は向かって左端の首から1回ごとに右側へとズレていき、始めの首まで戻って終了。左側からロックしてゴールドを回収していこう。

第一形態の連射火炎弾は、動いていればOK！ 誘導弾はローリングで回避。

第二形態

首の数が残り3本になった時点で、第一形態から第二形態へと移行。これにともなって①の攻撃が連射火炎弾から、拡散高速弾+火炎弾へと変化。見てからの回避は難しいので、口を開くモーションが見えたら、ローリングを使って先読みで回避行動をとっていこう。

第二形態時は②の攻撃パターンのときにロックをかけるといい。

第三形態

首が最後の1本になると、いよいよ最終形態へ突入。この形態では②の攻撃がなくなり、残った頭から一定間隔でブレスを吐いてくるので、ボスの首が膨らんだら要注意！また、最終形態時のみ洞窟の奥から、プテラ(FUEL -10)が一定間隔で4体飛んでくる。

ブレス攻撃は自機の座標を追いかけてくるので軌道が重ならないように注意。

ゲー事典 **ボスタイムとゴールド稼ぎ**：各ステージのボスには制限タイムといったものが設けられているが……現時点では、タイムボーナスのようなモノが存在していない。このため、バルカンドラを例とするならば、最終形態の翼竜×4の編隊でタイムオーバー限界まで粘ったほうが得点&ゴールドともに高くなる。これ以外のボスでも似たような稼ぎを確認できたが……。

戦い再び……

サイヴァリア　リビジョン

PSYVARIAR -REVISION-

バズの快感はそのままに、よりシューティング色が強くなったリビジョン。今回は前半ステージを軽く紹介。

担当：京城

リビジョンは手強いぞ！

変更点が多く、ただのバージョンアップとは訳が違うリビジョン。新システムを把握して挑もう。

リビジョン最大の変更点、それは「一度バズった弾に何度でもバズる事」が可能だということ。数多くバズるためには、「より長時間画面に敵弾が残るように、敵に弾を撃たせる」という、前作にはない概念が出てきたわけだ。

またレベルアップ時の自機の体当たりの攻撃力がかなり低下していて、耐久力の高い敵を一撃で倒すことはできなくなったので注意しよう。ただ、ボスに接近してバズる時などに、誤ってボスを殺してしまうことが無くなったので、3-Bのボスやコア系のボス戦での稼ぎが相当楽になっている。

規定のレベルに達すると出現するX-ステージも大きなキモ。ここでは、敵を破壊することによってのみ経験値が加算され、バズることではレベルアップしないというとんでもないステージ。

また、X-ステージは1面と同じく1バズ5千点の超稼ぎどころ。言うまでもなく、大きく差が付く重要なポイントだ。

ただ、ボス戦は通常と同じでバズで経験値が加算される。この面では必ずコア系(前作の5・6面ボス)のボスが出現するようだ。

ステージ数は条件(自機のレベル?)によるが、最高8ステージ。デモ画面を見るとX-ステージの上に更にまだX-ステージが存在しているようだ。このステージについてはすべてが謎だ。

同じ弾に連続してバズる事が可能、敵弾を撃たせる方向が重要になる。

自機の形態によってショットの種類が変わる。場所に応じて使い分けよう。

コア系ボスのワインダー攻撃にはレベルアップかボンバーの無敵で。

ボスの中…全部のワインダーをバズる…レベルアップ…7回まで確認。

AREA 1 EARTH

開幕直後からザコが連射弾を撃ってくる。自機を狙ってくる敵弾はできるだけ真下に撃たせ、バズりながら弾についていくようにするのがバズ数を増やすコツだ。ただ、ザコの体当たりには注意。

中盤のピンクレーザーを発射してくる中型機が多数登場してくる場面は、ピンクレーザーの間に入って上下の動きでバズろう。

最後で出てくるおなじみ赤い中型機は、前作とは違い接近してから真下に下がり左右の通常弾群で何度もバズるとかなり変わるぞ。

赤い中型機は左右の通常弾群でのバズが大きなポイントだ。

中型機が撃ってくるピンクレーザーは間に入ってレバーを上下に振ってバズ。

自機を狙う弾はなるべく真下に撃たせれば、多くバズることができるぞ。

ゲー事典 ボンバーは使用時にボタンを押しっぱなしにすれば性質が変わり、画面上の敵弾を消すことなく自機が無敵になる。この無敵時間内にもバズって経験値を稼ぐことは可能。今のところ有効な使用場所は、X-面のボス第2形態のワインダー攻撃時だが、これはレベルゲージの調整次第で今後必要なくなるかもしれない。他のボスやX-面道中でいろいろ試してみよう。

AREA2-A DESERT (BOSS:SQ-P)

敵弾が少ないためあまりバズることができないが、通常ステージでも敵に撃ち込んで破壊したりすれば、そこそこレベルアップする。
ボスの第2形態は頭が弱点。胴体部分のパーツは破壊可能だが、撃ち返し弾が飛んでくるので注意。

画面横から突然出現する中型艇の攻撃が2種類あるので気を付けよう。

胴体部分を破壊したときに飛んでくる撃ち返し弾には気を配っておこう。

全体的にボスの1形態目の耐久力がかなり低下している。

2機の間でレーザーを少し動いて避ければ、すぐにレベルアップ可能。

AREA2-B FOREST (BOSS:CRANUM)

楕円中型機とレーザー衛星が登場、バズ数を荒稼ぎできる。衛星はレベルアップ時の無敵で壊してしまうと心配がないので安心して密着できる。ボスは前作に比べて少し弱くなっているので、比較的稼ぎやすい。

楕円中型機は左右逆側の少し斜めに弾を撃たせれば連続バズが可能だ。

レーザー衛星は相変わらず荒稼ぎが可能。しかも前作よりかなり簡単だ。

第二形態はほぼ同じ。[illegible]の緑レーザーには気を付けて。

バズるのが厳しかったこの攻撃が、ずいぶん楽に。上下移動でバズろう。

AREA2-C VALLEY (BOSS:GREX-G)

楕円中型機のもう一つの攻撃パターンは、中型機の下側の正面から少し横で待ち、レベルアップしたら弾幕につっこんで画面下に下がれば無敵の間連続してバズれる。その直後も画面中央下で連続してバズり続けられるので、かなり危険が少ないステージだ。
最後の横から出てくる中型艇は、真横に出るショットを当てよう。
ボスは前作の4-A、Bで登場したものとほぼ同じ。ただ2形態目のピンクレーザー直前の通常弾がじゃまなので注意しておこう。

中央下で避ける。ピンクレーザー乱射は画面中央一番下から少し上に移動する。

そのまま次のピンクレーザーも続けてバズ。無敵でバズりまくり。

少し横で待ってレベルアップしたらすばやく正面に行き真下に下がる。

AREA3-A ASTEROID (BOSS:MZ08)

回転しながらオレンジレーザーを乱射する三角形の中型機は、最初に通常弾を乱射してくる。この敵は最初に接近しすぎると、体当たりで壊れてしまうので要注意だ。
ボスは前作の4-Dボスが登場、攻撃パターンはまったく同じだ。

オレンジレーザーは無敵中にバズる。右下から左に移動しよう。

開幕の弾幕で無理をすると体当たりで壊してしまいやすいので注意。

ボスの攻撃パターンは前作の4-Dとまったく同じだ。

その後のピンクレーザーも続けてバズ。連続レベルアップで無敵を継続させる。

AREA3-B CLOUDBANK (BOSS:AFX-21)

3-A同様三角形の中型機でバズるのが重要。ボス前の楕円中型機3機は下側のどちらかの前で待って通常弾もまとめてバズろう。
ボスの左右からの連射弾の2ターン目以降が変化するので注意。

楕円中型機3機は上の通常弾と下の片側の弾幕をまとめてバズろう。

三角形の中型機でバズって、無敵の間に全方位弾の中央で連続レベルアップ。

一度レベルアップしたら、あとはレバーを振っていれば連続でレベルアップ可能。

2形態目の連射弾が2ターン目から変わっているのに注意。誰もが即死?

ゲー事典 リビジョンではバズる以外にも、通常ステージやボス戦で敵に撃ち込んだり破壊したりしても経験値が加算される。ステージ道中、逃げる敵を破壊することができなくても攻撃を当てに行った方がいい。また、ボス戦でもレベルアップゲージの調整が楽にできるようになった。弾幕に突っ込む時はショットを撃って、レベルアップ時の無敵を利用していこう。

蘇る撃墜王の伝説

1944 THE LOOP MASTER

Text 京城

今回は序盤の1～6面を攻略。チャージアタックとサイドファイターのシステムを理解すればサクサク進めるぞ。

チャージショットを使おう！

計画的に使って敵に大ダメージを与えよう。

ショットボタンを一定時間押し続けてから離すことで出せるチャージアタックは、自機が無敵になるうえ、威力の高いショットが撃てる非常に強力な攻撃だ。

ただ、一度使用すると次に使えるようになるまでしばらく時間がかかるので、ステージ道中では使用場所を決めていったほうがいい。

使用中に上空から攻撃する時には敵に近付きすぎないようにし、ショットが着弾している演出の部分を当てるようにすれば、敵に大ダメージを与えることができるぞ。

出始めの瞬間は遠近両方の敵にダメージを与えられるが……、

自機の高度が上がると、狭い範囲にしか攻撃できないので注意。

STAGE 1 紺碧の緒戦

高速駆逐艦「凪」

1面だけあって敵の攻撃もたいしたことはない。画面に敵が少ない時にチャージを溜めておくクセをつけておこう。

この面に限らず、ゴールドを持っている地上物をチャージアタックで倒すと、ゴールドアイテムの代わりにイチゴが出現する。イチゴはゴールド2個分の効果があるので、できる限りチャージアタックで地上物を壊し、サイドファイターのストックを増やそう。

ボスは開幕にチャージアタックで砲台を壊してしまえば、あとは正面からショットを当てれば問題なく倒せるだろう。

またボス戦が終わるまでサイドファイターアイテムを取らずに泳がせておけば、サイドファイターが無駄なダメージをくらうことがないのでおすすめだ。

空中の敵の体当たりはダメージが大きい。警戒しておこう。

チャージアタックで倒せばイチゴがどっさり。序盤で貯め込め。

砲台を壊してしまえば、あとは正面で撃ち込むだけ。

STAGE 2 鉄獣の咆哮

新型重戦車「追兕」

この面で出現するザコ戦闘機は、逃げ際に発射してくる弾がいやらしいので注意。

道中で画面左から出現する中型機は耐久力が高いので、しっかり撃ち込んで早めに処理するようにしないと、通常弾が厄介だ。

ボスは弱点の主砲から発射してくる弾と、周りの砲台からの弾との混合攻撃が厳しく、正攻法でいくと、2面ボスとは思えないほど手強い。

しかし、重なり撃ちとチャージアタックをうまく使えば、ボスを瞬殺することができる。

まずボスが出現する前にチャージのゲージを発動ギリギリまで溜めておく。そしてボスが画面上から出てきたらすぐに弱点の真上に行き、撃ち込みながらボスの動きに合わせて移動する。

すぐに左右の砲台が自機を狙ってくるので、真下に下がって敵弾をよけ、ゲージを溜めてすぐチャージアタックを発動する。

周りの砲台は無視して弱点にそのまま撃ち込んでいれば、自機の無敵が切れる頃にはボスを倒せるはずだ。

この中型機は、出現直後が大ダメージを与えるチャンス。

ボスが出現したら、急いで弱点に重なって撃ち込む。

砲台の弾が来たら真下に下がり、チャージを発動すればオッケー。

ゲー事典 **ダメージ注意点**……この1944はライフ制でライフが0になり、1機失うとゲームオーバーのタイプ。同じダメージをくらうのでも、敵の体当たりと弾では体当たりでくらうダメージのほうが大きい。なにげないザコ戦闘機の体当たりでも、ごっそりライフをもっていかれるので気をつけておこう。

STAGE 3 密林の絨毯
大型戦闘機「茜」

道中では真ん中、右、左の順に出現する中型戦車が厄介。特に一番最初に出てくる戦車は、不用意に近づいて撃ち込もうとしていると、3WAYの連射弾をいきなりくらってしまうので注意したい。この戦車はチャージアタックを使ってさっさと倒そう。

また、戦車が森に隠れている間はダメージを与えることができないので要注意だ。

ボスは、本体のレーザー砲台から発射してくるピンク色のレーザーが速く避けづらい。

このレーザーはボス本体の中心から少し横にずらした場所で避ければ楽だ。

まずボスが出現したらレーザーを避けつつ、ショットで撃ち込んでダメージを与え、ボスがレーザー以外に通常弾をばらまくようになったら、チャージアタックを使う。

ボスの移動に合わせてチャージ中の攻撃を当てられれば、そのままボスを撃墜できる。

本体中央やや下を狙うのが大ダメージを与えるコツだ。

こうなってしまうともう大変。真ん中の戦車はチャージアタックで。

ピンクレーザーは、ボス本体の真下から少し横にずれてかわす。

ボスの動きに合わせてチャージアタックを当てよう。

STAGE 4 巌の要砦
巡航戦車「烽」

この面には2つの隠しキャラが存在する。ひとつは体力回復のPOWアイテムで、もう一つは10万点ボーナスのお馴染みモビちゃんだ。

POWの出現地点は前半の谷にかかっている橋の上。

この橋の上で戦車を壊すと、橋が爆発しPOWが出現する。

橋に載る前に戦車を壊してしまうと水の泡なので、直前の中型機を撃つときに、あやまって戦車も壊してしまわないように注意しておこう。

そしてモビちゃんが出てくるのは、後半の中型機が左、右の順で出てきた直後の地点。

ここで画面右にある大きな建物をチャージアタックで壊せば、ゴールドアイテムの代わりにモビちゃんが出現する。

ボスはチャージアタックを使って左側を先に倒そう。

ここは非常に難しいのでボムを使うか、チャージ使用中にBボタンを押して、サイドファイターを特攻させてもいい。片側さえ破壊すれば、あとは簡単だ。

戦車が橋を通過する時に破壊。貴重な体力回復アイテム出現！

やっぱり出演のお馴染みモビちゃん。10万点のボーナスだ。

ボスはボムを使ってでも速攻で片側を破壊するように。

STAGE 5 天空の魔鳥
大陸間爆撃機「穹王」

この面で設置されている地上の連射砲台は、攻撃中以外はダメージを与えられない。

途中この砲台が密集しているところがあり、絶好のゴールド稼ぎの場所になっているので、必ずチャージアタックを使うようにしよう。

また前半で画面右下から中型機が出現するが、即座に下に潜り込んで撃ち込めば弾を撃たれる前に破壊できる。

中盤以降は中型機と、地上砲台の弾の混合攻撃が厳しい。地上物を優先して倒し、画面端に追い詰められないようにしていこう。

ボスには多くのパーツが付いているが、安全を優先するならパーツを無視してボスの正面で弱点に撃ち込んだほうがいい。危険なのは左右の砲台から飛んでくる3WAYだけなので、あっけなくボスを倒せるはずだ。

またボス戦が始まってしばらくは、チャージを使ってもほとんどダメージを与えられないので気をつけよう。

この中型機は下に潜り込めば、速攻で破壊できるぞ。

イチゴ大量獲得ポイント。絶対にチャージアタックを使おう。

ボスは正面でひたすら撃ち込もう。パーツは無視したほうが無難。

STAGE 6 妖の山嶺
特型攻撃機「遥」

道中は中型空中物のラッシュが続く。特に運ばれてくる空中砲台は長く画面中に残るので、ショットパワーが弱いとかなり苦戦を強いられる。

大型機は見た目ほど強くはなく、耐久力もあまりないので、チャージを使って撃ち込めば余裕をもって倒すことができるぞ。

ボスは2機目が出てくる前に1機目をチャージアタックを使って倒してしまうと、非常に楽になる。

ここで気を付けなければいけないのが、1機目が出現したらすぐにチャージを使うということ。これはショットで撃ち込んでからチャージを使うと、2機目が出してきたときにチャージの溜めが間に合わなくなってしまうからだ。

2機目はショットで撃ち込んでからチャージを使えば、レーザー乱射も怖くない。

このボスに限らず空中物にチャージアタックで撃ち込む時は、コックピットの少し下を狙うようにしよう。

大型機はチャージを使うか、撃ち込むなら弾幕を弾なりに左へ。

空中砲台は、ショットパワーが最強でないとかなり厳しい。

開幕チャージアタックで、1機目を速攻で破壊しよう。あとは楽勝だ。

ゲー事典 **ボム使用時の注意**……このゲームのボムは自機周辺の一定の範囲にしか攻撃判定がない。ボム使用中は完全無敵のうえ弾消し能力もあるので、安心して中型機やボスの真上に重なりにいっていいぞ。重なったときに与えるダメージはかなりのものだ。

ワンマンカーってすっごく大変！
運転士も車掌もやるんだもの！

がんばれ運転士!!

のんびり走ろう電車の旅

©TAITO 2000

電GO! では運転のみに集中すればよかったが、このゲームではドアの開け閉めからアナウンスも仕事になるのでその緊張感は……。行動を復唱していくといいかもね！

担当：するする(爆)

何はともあれ慣れることから！

「職人芸」というのは、単純な作業を正確にくり返すことができるのが重要。だけど、その作業がまた結構複雑で、覚えるのが大変。

その上達を少しでも早くするために、今回は各路線別に、覚えておくと有利になる基本的な部分をチョイスして載せていきたいと思う。

難易度はきちんと選ぼう！

「運転士」は「電GO！」みたいに細かい操作が必要ではないが、仕事が多いので、難易度の設定はかなり重要。

まずは初級の説明付きでこのゲームの「流れ」をつかむようにして、中級で実践、上級ではホンチャンの長さで説明付きでさらに先の部分を学習し、操作手順をしっかり覚え、最難関のプロ級にチャレンジしてみよう！

こんなモードもあるよ！

難易度の設定は変わらないのだが、なんと朝、昼、夕方、夜、そしてリアルというモード用意されているのだ！

このモードは、難易度の選択時にブレーキレバーを操作することでそれを選べる。

これが難しい！「直接制御空気ブレーキ」

電GO！では目盛り分を操作すればその減速量で速度が落ちたのだが、今回の「直接制御空気ブレーキ」は空気圧を加えていくことでブレーキをかける。適度に開放をしてやらないと空気圧がかかりすぎて、結果として急制動になってしまうのだ。

停止線までの距離が画面下に表示。早めに減速操作にでること！

これは、借金をするけどしっかり返済をしないといつか破綻するよ！　という説明ならわかるのではないかな？　今どきの電車では聞けなくなってきたが、減速をしたあとに「プシュー」という音が空気を抜いたときの音なのだ！

かけっぱなしにも注意！

速度が落としきれないと…過走行に！　電車は急に止まれない！

これこれ！　ブレーキの圧力を抜かないと駄目なんです！

マスコンの操作は慎重にね！

加速を制御するのが4段制御の「マスコン」。

ゲームのシステム上、急加速は減点になるので一気にマスコンを入れることはないが、上級、プロ級ではその行為が「ブレーカーとばし」になり、ゲームが中断、大きな減点となるので注意したい。

「バーン!!」とブレーカーが落ちる音が！　急発進に注意だぞ！

ゲー事典　今回の「がんばれ運転士!!」も、キチンと「電GO!」からの伝統にのっとり(?)開発陣はロケハンを決行！　とてもリアルな町並みを再現しているぞ!!

まずは基本から!! 江ノ島電鉄編

ホームはどっち? 左右がある「扉開閉」

操作は運転だけではなく扉の開け閉めも行なうのだが、ホームは左右にあり、そのつどホーム側の扉を開け閉めしなければならない。

しっかり画面を見ていればどっちにホームがあるか確認ができるが焦ると失敗も!

特に始発の駅。左側! と覚えておきましょう!

「藤沢駅」を出発。閉める扉は……左側! 忘れずにね!

慌てて扉を閉めた! あーっ! スイッチが逆! 減点!

これが結構クセモノに! 「アナウンス」

ワンマンカーですから車内放送をするのも運転士! 運転に集中していると、これをよく忘れるんですねぇ!

まずは発車したあとに、そして駅に近づいたときにその旨をアナウンスをするのだが、ともに加減速中でアナウンスを忘れがちになる。「マスコン入れ」&「駅が見えたら」を合図にするといいぞ!

マスコンを「1」に入れたら速攻アナウンスボタンを連打!

駅の進入速度に気が行って、アナウンスを忘れることが多いぞ!

「信号」を確認!! 即座に速度の調整を!

急ブレーキは禁物なのが電車の基本! となれば、速度調整は慎重に行うことになる。

信号による速度制限は、状況によってされるので、路線の暗記、前方確認を確実に行うようにしよう。

信号の色で制限速度が変わることに注意!

扉を閉めれるから発車ができる訳ではないぞ!

ここは完璧に! 駅周辺の「速度制限」

ポイントがある駅では確実に速度制限がある。場所をしっかりと覚えておこう!

ポイントの通過は必ず徐行なので、覚えておくこと!

まずは基本から!! 伊予鉄道編

こちらはやや楽? 「扉開閉」&「アナウンス」

伊予鉄道もワンマンカーなので、扉の開閉、アナウンスを運転士が行なうことになる。

扉は左側だけなので、前後の扉を同時に操作することでOK! アナウンスは発車後だけでOKなのだ!

ポイントは自分で変える! 「開通表示灯」を点灯せよ!

路線上にはいくつかポイントが存在するのだが、そのポイント、なんと自分で操作をしないと行きたい方向に行けなくなるのだ! これを怠るとポイントが変わらず、立ち往生し、時間をロスするのできちんと覚えておきたい。

ポイントの手前には2つの停止線があるのだが、1つ目の停止線(この場所を「第1トロコン」)で10秒停車することで開通表示灯が点灯し、ポイントが右に開くのだ。

その点灯を確認したら先の停止線(この場所を第2トロコン)を通過して、停留所へ進めばOKだ。要は第1トロコンから第2トロコンまでを10秒以上かければいいのだ。

説明付きのモードでプレイをすればそのポイント手前に着くと教えてくれるので、それを実行すれば大丈夫だ。

画面外に消える「停止線」

停止位置は白線で印されているのだが、この白線、止まろうをするとき視界、画面から消えてしまう!

画面で流れる地面の速さを把握し、残りの距離の減り方を参考にイメージしていくと止まりやすくなるぞ!

残り距離3m! まだ停止線は見える状態!

停止線が消えた! あとは「勘」で停止!

状況で変わる「信号」の表示!

伊予鉄道は、車用の信号、電車用の信号両方に注意して走るのだが、道路の信号は赤になるのがゲージで確認できる。しっかりそれを見て、判断を確実にしよう。

信号はいろいろ。電車用の信号もある! 確認して先へ進もう!

ゲー事典 さて、基礎的なゲーム操作部分をおさらいした「がんばれ運転士!!」。次号からは、「江ノ島電鉄」「伊予鉄道」コースそれぞれの詳細な攻略を開始予定だ!! お楽しみに!!!

東京バス案内（ガイド）

レインボーブリッジを渡るまでが勝負！

路線を完走するためには前半でのミスを抑え、中盤までダイヤを遅らせないことが大きなポイントとなるぞ！

Text：ずるずる®

完走への第一関門は違反ギリギリの速度調整！

安全運転の不履行でゲージも減るのだが、ダイヤ通りに運行ができずに時間をオーバーすると半端じゃなくゲージが減るのだが、これを抑えるには、スピード違反ギリギリの速度で走れるか、維持できるかどうかが完走への大きなポイントとなる！　時速40、50、60と3つあるが、どれも4キロほど越えた状態を維持できるかが勝負！

その速度にアクセルを固定するのだが、足首がつりそうに！　慣れが必要だけど、ソッコーでその角度にできるかがダイヤに大きく影響するので早くマスターしよう！

64km/h

44km/h

A区間 大きなミスは禁物！

国際展示場駅前を発車後、ロータリーを回り、左折、すぐに信号で右折。この右折車線への車線変更時、ウインカーを必ず出そう！　合図不履行で減点をされてしまうぞ！

合図不履行を出さないコツは、ウインカーのレバーを連続入力すればいい！　この方法はこの先よく使うことに！

この難所（？）を抜けたら1つ目の停留所へ！　ウインカーを出し、バスストップスペースへバスを移動させていこう。

ロータリーを出る！　左折するが、気持ちはもう少し右車線に！

停留所では赤いストップのマークを画面いっぱいになるところで止まればOK。扉を開けるのは自動（？）なので安心。

右のウインカーを出しつつ右車線へ！　そして右折へ！

虹01 国際展示場駅前～浜松町駅前

A　国際展示場駅前／東京ビックサイト東棟前／国際展示場正門駅前／フェリー埠頭入口／青海

B　テレコムセンター／船の科学館駅前／潮風公園入口／台場駅前／フジテレビ前／お台場海浜公園駅前

C　芝浦埠頭駅入口

D　日の出桟橋／竹橋桟橋／海岸一丁目／浜松町駅前

ゲー事典　「少しでも時間を節約するコツ！　その1」扉を閉めるときだが、お客さんがまだ乗り込んでいる状態から扉のボタンを連打しておき、間を作らないようにするといい。コンマ数秒だが、その積み重ねは後々大きく響いてくるので、徹底してやっておくべきだろう！　あと一息なのに～！　なんてことが多いから！

「青海」までひたすら真っ直ぐ走るのだが、その途中にはゲームの進行に後々影響する「信号待ち」がある！

信号で止まる。だが、完全に止まるとアイドリングストップしてしまい、青になったときにすぐに加速ができないので、信号が赤のときは手前でノロノロ走って止まらないように調整するようにしよう。

HARD

NORMAL

他には路上駐車をしている車を避けることも！ ノーマルモードだったら、ギリギリその車線内で避けられるが、ハードモードになると大型車がいて避けられぬこともあるので、車線変更の用意をしておきたい。

乗降のないバス停を通過したら即アナウンスボタンを押そう！

乗降するお客さんがいなければバス停を通過するが、このときボーナスとして減っていたゲージが一定量回復するぞ！

B区間 ここががんばりどころ！

「青海」を発車すると左折する。この先すぐに右折するので、一番右の車線に入るようにする。このとき、合図不履行に十分に注意すること！

内輪差での接触にも注意！

曲がったら4キロオーバーで走ることも忘れずにね！

「青海」の先を左折。一番右の車線に入るようにしよう！

「テレコムセンター」前の右折では、信号を確認して速度を調整すること。

この交差点は必ずと言っていいほど信号待ちするが、完全には止まらないこと！ 前に車がいるときは、対向車がいなくなるまで進めないので、その待ちも予測して速度を調整し、ダイヤを守るようにしよう！

赤信号。車も前にいる。距離を詰めずにノロノロと前へ！

右折後は左の車線に入るようにし、停留所に向かおう。

そうそう、交差点で曲がると制限速度も変わるので、速度がわからない場合は、時速44キロにすると安全だ。ちなみに、ここは制限時速50キロ。

もし右車線に入っても焦らずに左へのウインカーを出して後方確認をして車線変更をするようにしたい。何事も安全に！ をモットーに！

「テレコムセンター」の先で道なりに右へ曲がっていく。車線に合わせて曲がるぞ！

道なりに右へ。あっ！ 速度が時速55キロに！ 危ないぞー！

「船の科学館駅前」の先、信号をひとつ抜けて、その先にある信号のない交差点で、左から強引に車が2台入ってくる！ 接触を避けるためにその2台を入れること！ 知らないと急ブレーキで減点だぞ！

小さなミスはいい、しっかりダイヤを守れば回復するから！

その先で道なりに右に曲がるが、速度のことを忘れることがあるので、しっかり時速44キロに合わせておきたい。

曲がると左側に路上駐車している車がいるので車線に注意してミスが出ないように！

そして前半の締めくくりとなる「お台場海浜公園駅前」へ到着！ ゲージは残ってる？

C区間 いかに速度を維持するか！

「お台場海浜公園駅前」から「芝浦埠頭駅入口」までの長〜い区間だが、ここはいかに時速54キロ、途中からは時速44キロに固定して走る！

長い！ 道路の幅が広い！ となれば少しでもインを突いて！

橋の前半は、時速54キロを維持するために、車線変更を積極的に行ない、さらに左、右に曲がるので、イン側を走って時間を節約していく！

長い直線のあと、下りの左が始まる前に制限時速40キロになるので、左にあるその標識を目印に、ブレーキで一気に落として時速44キロにしよう！

直線が終わり、長い左カーブへ！ その先で制限時速40キロになるぞ！

長い左が終わったら車線を右に移し、橋が終わった直後に左2車線が左折レーンになるのに対応をしておこう。

「芝浦埠頭駅入口」前の信号の先で制限時速50キロに変わるので、即合わせて、停留所へ向かうこと！

D区間 残り少し！ 焦らず行くぞ！

「芝浦埠頭駅入口」を発車すると、すぐに左折をする。このとき、片側1車線になるので、内輪差に注意し曲がること。

「芝浦埠頭駅入口」の先の左折は、狭くなるので要注意！

少し走るとすぐに右折するが、前方からの対向車を行かせてから曲がるようにする。

交差点が少しねじれているので直進してくる車に要注意！

右折をしたらその先の右折のために即右車線に移る。

信号を確認して右折するが、赤でも矢印が出るので、それに注意し、交差点に進入する。

柱が邪魔で先が見えないので対向車に注意して進むこと。

首都高の橋脚が邪魔で対向車が見えない！ 気を付けて右折を！

右折した所から制限時速40キロになるので覚えておこう。

そしてすぐに左折！ 慌てると内輪差を忘れて接触をするので、ゆっくり曲がること！

ここから「竹芝桟橋」まで道なりにほとんど真っ直ぐ走ればいいのだが、途中で右に、そして路上駐車の車のせいで車線を変えさせられたりするので、走行車線違反に十分注意しながら、不安だったらウインカーを出しまくり、ミスを絶対に出さないようにしたい。

終盤、緊張度が増し、身体が硬くなり、ミスが出やすいということも忘れずに！

「竹芝桟橋」の先で左折をしたら残りは少し！ 気を抜くな！

「竹芝桟橋」を発車したらその先で左折する。この交差点で左折をしたら、あとはそのまま「浜松町駅前」まで真っ直ぐ走るだけだ！ ただ路上駐車には気を付けて走ること！

終点の手前に信号！ 最後の最後でミスはしないように！

最後の信号をクリアすれば、終点の「浜松町駅前」だ！

最後のアナウンス、忘れていないかな？ そして、ゴール！

ゲー事典 「少しでも時間を節約するコツ！ その2」発車するときだが、扉のボタンを連打しているときにアクセルをすでに半分以上踏んでおくと閉まった直後に間髪入れずに速攻発車ができる！ これ、使えます！ ただ直後に車線変更がある場合や、信号がある場合は非常に危険なので注意しておこう！

いよいよ後半戦に突入！

婆裟羅 VASARA

敵の攻撃も激しさを増し、ついに体当たりでミスとなる敵機も出現。空中機雷にも十分注意!!

©2000 VISCO CORPORATION

text

慶兆五年 飛騨・高山之戦

ステージ4では、このゲームとしては例外的な、体当たりされるとミスになる敵機が多数出現することに注意したい。やや耐久力が高いので、溜め攻撃を撃ちながら突っ込んだりすると危険だ。

では、順を追って道中のポイントとなる部分を見ていこう。

まずやっかいなのが、前半の空中戦で出現する4WAYのバルカン（？）を連射してくる敵機。放っておくと、4WAYバルカンに囲まれて身動きできなくなり、兜首の敵機を撃ち逃しやすい。出現するタイミングを覚えておき、どちらか片方を速攻で破壊してしまうか、画面上に誘導して、4WAYバルカンを上に向かって撃たせてしまおう。

後半の空中要塞が出現した直後は、兜首の敵機が画面下から出現するポイントがあるので覚えておこう。同時に出現する戦車が弾をばらまいてくるので、体当たりされて弾かれると危険だ。下に回り込んで、溜め攻撃で一掃しよう。

空中要塞のエリアには、伊勢・鳥羽沖之戦のときと同じ空中機雷が多数出現する。しかし、このステージに出現するものは、破壊した際の撃ち返し弾が大幅にパワーアップしており、4WAY→5WAYと、二重に扇弾を撃ってくるので非常に危険だ。空中要塞の上では空中機雷は無視して、戦車や飛来するザコのみを溜め攻撃で処理していくのがいい。

ただし、最後の2つの空中機雷については空中要塞の砲台群を撃つときに邪魔なので、早めに破壊してしまったほうがいいだろう。

また、空中機雷は接触すると赤く光り、一定時間で自爆して撃ち返し弾を撃ってくることにも注意。

空中要塞の最後には、開閉する小型砲台が6門と、耐久力の高い大型砲台2門が設置されている。小型砲台のほうは、開いた瞬間しか攻撃を受け付けないので、溜め攻撃を使うなら、タイミング良く撃ち込むようにしよう。

これが問題のザコ。体当たりされるとミスになるので注意しよう。

画面上の方に誘導して、タイミング良く下に逃げればこの通り。

まずは3機編隊が来る。回り込んで溜め攻撃で破壊しよう。

直後に今度は4機編隊が出現。一回目と同じように、回り込んで溜め攻撃で撃つ。

空中機雷には手を出さず、溜め攻撃でザコ戦車を撃っていこう。

開閉する6門の砲台は、タイミングを計って溜め攻撃を撃っていこう。

ゲー事典 婆裟羅モードの溜め攻撃は、ボタン連打すると攻撃時間が伸びるようになっている。また、婆裟羅モード使用中に死ぬと、ゲージ満タン状態が次の自機に継続される。

中ボス 真田信幸

第1形態攻撃パターン　①→②→③ のループ

第2形態攻撃パターン　④→⑤→⑥→④→⑤→⑦ のループ

中ボスで注意したいのは、戦闘が長引くと兜首の敵機等のザコが出現し、ボスとの複合攻撃になってしまうこと。この中ボスは特に難しい弾幕を撃ってくるわけでもないので、ショットによる撃ち込みで速攻で破壊してしまうのがいいだろう。婆娑羅モードが使える状態ならば、第1形態はショットで破壊し、第2形態で溜め攻撃を使ってトドメを刺すのが理想的だ。

①の突進斬りは、突っ込んできたら右に移動してかわそう。はじめから画面右下にいてもいい。

④の赤弾ばらまきは、撃たれたら動かずに弾幕を引き付け、最後に自機に当たるコースに来る弾を少しだけ横に移動して避けよう。

⑦の攻撃は、自機を狙って誘導して来るので、少しずつ移動して避ければ問題なし。

ボス 本多忠勝

第1形態攻撃パターン　①→②→①→②→③ のループ

第2形態攻撃パターン　④→⑤→⑥ のループ

第3形態攻撃パターン　⑦→⑧ のループ

4面のボスは、第1形態、第2形態ともに、一定時間が経過すると、とても避けられないような攻撃パターンをしかけてくるようになっている。守り重視で溜め攻撃ばかり使っていると、ダメージ効率が悪くなってしまうので、避けやすい攻撃パターンのところではなるべくショットを使い、効率良くダメージを与えていこう。

では、各形態の攻撃パターンへの対処を説明していこう。

第1形態の①の攻撃は、左の写真のように、連射してくる赤弾のぎりぎり外側の位置が安全。溜め攻撃を使う必要はないので、ショット連射でダメージを稼ごう。

②の攻撃は、V字状の弾幕の先端の一発をぎりぎり避けるような感じで、少しずつ横に動いていけば、比較的簡単に避けられる。溜め攻撃を使ってしのいでもいい。

③の攻撃は、一見ものすごいが、①の攻撃と同じ位置が、ほぼ安全地帯となっている。

第2形態の④の攻撃は、写真のように、中央のレーザーに当たらない位置に自機を置いていれば、ほぼ安全。やばそうな弾が来たら、少しだけ動いて避ければ問題ないだろう。

⑤、⑥の攻撃は、第1形態の②と同様の自機を狙っているV字の弾幕なので、避け方も同じ。

第3形態の⑦の攻撃は、やや避けにくいので、溜め攻撃で弾を消しながらボスにダメージを与えていくようにしてもいい。少しずつ溜めが追いつかなくなってくるが、この攻撃は4セットごとに少しスキがあるので、そこで立て直せる。

ボスの正面を横切るときは、レーザーのタイミングには十分注意しよう。赤弾の直後にレーザーがくることを忘れずに。

なお、ボスの両端にある、大きな光弾を撃ってくるパーツは、余裕があれば第1形態のうちに破壊してしまってもいいし、撃たずに残しておいても、特に問題はない。

ゲー事典　中ボスは、ザコが出現するまでに破壊できなかったら、ボムを使ってでも破壊してしまったほうがいいだろう。さすがに、中ボスの攻撃＋画面下からのザコというのは厳しい。

エア回収の基本

エアを取るのにじゃまな×ブロックの下を掘ります。

あとはのぼってエアを取るだけ。もっとも基本的な回収法。

×ブロックの上のブロックは全部無くしておくようにしよう。

迷っていては時間のムダ。エア残量に余裕があるときは…

×ブロックを掘ってさっさとエアを回収しよう。

クリスタルブロックがじゃまな×ブロックの下に見えたら、

少し待てば一段落ちて簡単にエア回収。連鎖が起きる前にすぐ取ること。

斜線部分にクリスタルブロックがある時は待ったほうが楽だ。

ドリラー2になってよく見るようになった配列だが…

数字の順に下のブロックを壊してやれば、×ブロックが消えてくれる。

これまたよく見る配列。下を掘って一段落とせば…

あっさりオッケー。ただその後が危険なので頭上には要注意だ。

エジプトステージ表

区間	ブロックの落下速度	エアの消費量	×ブロックの出現率(%)とノーマルブロックの出現	エア周辺の×ブロック配列
0000-0099	13.75m	9.58秒	12.0% 青:4 緑:3赤:0黄:1	A
0100-0199	13.75m	9.58秒	12.0% 青:4 緑:2赤:0黄:1	C
0200-0299	15.0m	8.51秒	10.6% 青:3 緑:3赤:1黄:1	D
0300-0399	15.0m	8.51秒	12.0% 青:1 緑:3赤:1黄:2	D
0400-0499	16.25m	8.51秒	12.0% 青:5 緑:2赤:0黄:2	D
0500-0599	13.75m	7.98秒	13.7% 青:4 緑:2赤:0黄:0	D
0600-0699	15.0m	7.98秒	15.2% 青:4 緑:3赤:1黄:2	B
0700-0799	15.0m	8.15秒	12.0% 青:2 緑:2赤:1黄:1	D
0800-0899	16.25m	8.15秒	13.7% 青:2 緑:2赤:1黄:2	D
0900-0999	16.25m	8.15秒	13.7% 青:3 緑:2赤:0黄:3	C
1000-1099	17.5m	7.66秒	15.2% 青:3 緑:1赤:2黄:3	D
1100-1199	18.75m	7.23秒	15.2% 青:3 緑:5赤:0黄:2	D
1200-1299	18.75m	7.23秒	15.2% 青:2 緑:0赤:6黄:1	D
1300-1399	16.25m	8.91秒	3.0% 青:4 緑:0赤:6黄:0	B
1400-1499	18.75m	8.15秒	12.0% 青:1 緑:3赤:1黄:1	D
1500-1599	18.75m	7.66秒	13.7% 青:1 緑:1赤:2黄:2	D
1600-1699	18.75m	7.23秒	13.7% 青:0 緑:2赤:3黄:4	D
1700-1799	20m	7.23秒	15.2% 青:2 緑:3赤:2黄:3	C
1800-1899	20m	6.96秒	15.2% 青:3 緑:3赤:1黄:0	D
1900-2000	20m	6.96秒	15.2% 青:6 緑:1赤:6黄:6	D

A B C D

左表中のエア周辺にある×ブロック配列はこの通り。

ドリラーキャンペーンルール変更!!

ミスタードリラー選抜キャンペーン、ナムコ公認に!!

なんと今回、ドリラーになった方には「ナムコ公認ドリラー」の称号も付加されることが決定!! プレゼントの開発者直筆サイン入りポートレートに加え、まだ詳しくは言えないが、ある名誉な特典が!! また、今回より、ナムコHPのランキングにネームエントリーした人も投票OKにルール変更!! より応募しやすくなったかな?

さて、キャンペーンはまだまだ継続中。次は「エアアタック」勝負だ!! 時限で「ドリラー2」のハイスコア画面にエアアタックが出現すれば、試合開始!! 情報ページの登録用紙に、必要事項を書いて送って下さい。締切は10月15日(必着)。宛先は、**〒151-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ミスタードリラー選抜キャンペーン」係** まで。

名誉な特典とは???

ゲー事典 今回のアルカディア公式認定ミスタードリラーはインド:はるかさんFCさん(石川県)234285点(他、アメリカ・エジプト該当者ナシ)。ルール変更で、応募しやすくなったと思うので、皆の申請を待ってるよ!!

まだまだこれから!? ムックもよろしく！

THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000

夏休みが終わったと思ったら、季節はすっかり秋。それでも「真夏の祭典」は、まだ終わらない。ラスボス攻略にシステム解析、ネタの捻出に四苦八苦のキャラ別攻略など、いまだ夏真っ盛りのノリノリ記事をお届けするぞ！

担当：KOFッ子三茶支部

※記事中のコマンド類は、特別な場合をのぞきキャラクターが右を向いているときのものです

オヤジ大地に立つ！

登場！最終ボス ゼロ

残念ながら使用不可能なラスボス、ゼロ。お髭のダンディオヤジをさっさと倒して、エンディングを見ましょう。

Text：ももやん

野望は世界統一なり！

今作のラスボスとして立ちはだかるのは、お髭をたくわえたダンディオヤジ『ゼロ』。謎の組織「ネスツ」の上級幹部の一人で、前作のボスだったクリザリットの上司でもあるようだ。そう、前作でクリザリットにトドメを差したのが、このオヤジなのだ。

ネスツ幹部なのにハイデルンの上部組織の人間として登場し、色々な経緯があってラスボスとして登場するのだが、これが結構ややこしい。超簡単に話の流れを説明しよう。

ハイデルンたちの作戦は、ネスツを裏切ったK'、マキシマを捕獲し、ネスツのアジトを探ること。そのために部下を参加させたり、監視したりしている。

そしてゼロは、得意の変身能力でハイデルンの上部組織の人間であるリングと入れ替わり、KOFの優勝者たちを、「あるポイント」へ導く作戦を提案する大胆不敵なオヤジ。

あるポイントとは、ゼロキャノン発射のためのジェネレーターの設置場所。ここで闘いによるエネルギーを溜めて、ゼロキャノンを発射しようとしているようだ。

さらにこのオヤジ、ネスツを裏切って世界征服の野望を持っている、夢多きロマンティックオヤジなのでもある。

とまぁ、これが大まかなストーリー。くわしく知りたい人は自分の目で確かめるか、ムックでも買ってくれい。

ビラビラ強い！

ゼロの得意技は変身能力だが、それが格闘に活かされることはない。某世界英雄格闘のボスも変身能力を持っていたが、アレじゃないらしい。

格闘スタイルは謎だが、身につけたバトルスーツのスカートを武器に攻撃を仕掛けてくる。バトルスーツの裾には痛そうなビラビラが付いてるので、確かに強そうである。

使ってくる攻撃はどれも高威力で、気を抜くと一瞬で倒されてしまう可能性もある。確実に倒したい人は次ページの攻略をじっくり読もう。そして、自分の手でエンディングを迎えるのだ！

1年前のあの日、クリザリットを始末したのは、このオヤジだったらしい。

ハイデルン「クリザリッドを始末したのは貴様だな。」

ゼロ「化粧が得意でね。リングの役割を演じていた。」

得意の化粧で、リングに化けていたらしい。ここだけ読むと誤解を受けそうだな…。

「新秩序の頂点にはネスツではない、私が立つ！」

世界の頂点に立つなどと、大胆不敵な発言をしてしまったゼロ。

結構痛そうな、スカートのビラビラ。これを自在に操れるのも、ゼロの能力らしい。

『貴様らか…!?』

はたしてゼロの運命やいかに!? この続きは自分の力で確認しよう！

FINAL BATTLE

ついにファイナルバトゥル！ ゼロのアップ拝んどけ。

ゲー事典 ネスツの作戦は3段階に分かれており、今回のKOFはその第3段階だったようだ。第1段階は『プロジェクトK'』。草薙京を拉致しクローンを作るまでを意味する。第2段階は『プロジェクトクリザリット』。クローン京を配備して、世界同時テロを行なおうとしたが、失敗に終わった。そして今回の『プロジェクト'00』。その詳細はゲーム内で確認しよう。

今年は若干穏やか

最終ボス攻略 vs ZERO

今回のラスボスはゼロ。歴代のラスボスにくらべると結構楽な感じだが、やはり気は抜けない。3人がかりで倒せ！

Text MVP

ラスボスを見てみる

ゼロはこちらの動きに対応してくることが多く、逆手を取れば結構楽に倒せる。

しかし、ヤツの攻撃はいずれも多段で、パワーゲージを一瞬で溜めることができるのだ。つまり、超必殺技を多用される恐れがあるということ。

たとえこちらがあまりダメージをくらっていないとしても、ケズリダメージとそれによるパワーゲージの蓄積は見逃せない。さらに、メインで使ってくる超必殺技は、空中ヒットでもしっかりダメージを奪う能力があるので、ます気が抜けないぞ。

超必殺技だけは注意しないといけない。ケズリと空中ヒットがかなり厄介だ。

チーム戦を見据える

さいわいチーム3人でゼロを倒せばいいので、これを利用した簡単な攻略法がある。

それは、1人目にあまり攻撃能力のないキャラをもってきて、そのキャラでパワーゲージを溜める方法。2人目と3人目で、パワーゲージをふんだんに使った強烈な連続技を使うのである。

ではどうやってパワーゲージを溜めるか？ それは中ジャンプor小ジャンプで強攻撃やC+Dを出して行くだけでいい。多少のダメージは覚悟の上(最悪倒されてもいい)で、ひたすら出して行こう。

1人目は、小or中ジャンプ攻撃でパワーゲージを3つ溜める役目が適切だろう。

ダメージは少ないが……

では次に、攻略法を紹介しよう。このパターンはダメージこそ少ないが、結構安定してハメることができる。一度失敗したときのダメージを考えると、あまり効率はよくないので、おもに一人目でパワーゲージを3本溜めさせたあとに使っていくといいぞ。そのパターンとは、

●中間距離で垂直小ジャンプC+Dを出す

というもの。ゼロは垂直小ジャンプC+Dに反応し、勝手に前転をしてくる。そして前転のスキに、C+Dの攻撃持続部分がヒットするのだ。

これは、画面端まで追い込めると、間合い調整もいらなくなるので非常に簡単だぞ。

ただ、このパターンが可能なキャラは、ジャンプC+Dの持続時間が長いキャラに限られる。なおかつ、ある程度横方向に長いC+Dでないと、反応して前転をしてくれないので注意しよう。

ダメージの低いパターンだが、中間距離でとりあえず小ジャンプC+Dを出してみよう。

ゼロが反応して前転をしてきたら、しめたモノ。攻撃の持続部分が勝手にヒットするぞ。

大ダメージを狙うパターン①

2、3人目ならば、中間距離で通常ジャンプをし、頂点付近で技を空振りするパターンがいい。こうするとゼロはこちらの着地に対空必殺技である斬風燕破を出しやすい。

あとはガード後にすぐに接近し、密着から連続技で大ダメージを奪っていこう。

このパターンは毎回斬風燕破を出してくれる可能性はあまり高くはないが、一度成功すればゴッソリ体力を奪えるのが特徴。ジャンプ中に空振りする技とタイミングで斬風燕破のくる確率が大きく変わるので、いろいろな技を試してみるといいぞ。あとは連続技をしっかり入れることだ。

中間距離から通常ジャンプで跳び込み、頂点付近で強攻撃を空振りさせよう。

こちらの着地に斬風燕破を出してくれれば成功。接近して連続技を叩き込め！

大ダメージを狙うパターン②

パターン1の変化バージョンもある。それは、ダッシュジャンプをしながら昇りでリーチのある技を出し、ゼロの反対側にいくというもの。これも着地で斬風燕破がくる可能性が高い。さらに昇りジャンプ攻撃のヒット率も高いので、試してもらいたい。ただ、ジャンプの低いキャラでは難しいので、オススメできない。

また、コマンド投げを持っているキャラなら、中ジャンプで技を出さずに接近し、着地後にコマンド投げで掴むのも高確率で成功する。コマンド投げからは、ストライカーで大ダメージを狙えるものばかりなので、非常に楽だぞ。

ダッシュジャンプをしながら、昇りで攻撃を当てて、背後に落下するようにしていく。

うまくいけばこれも斬風燕破が誘えるのだ。連続技の餌食にしてあげよう。

超必殺技への対処

頻繁に使ってくるゼロの超必殺技に対しては、間合いが近ければガードキャンセル緊急回避で密着しておこう。そこから連続技で反撃せよ！

厄介な超必殺技をガードしたときに、近距離かつパワーゲージがあるのなら…。

ガードキャンセル緊急回避で密着しよう。超必殺技の終わり際に素早く連続技だ！

それ以外の方法

ほかには、ストライカーを呼ぶ(CPUはガードしない)、リーチの長い技を振り回す、などが挙げられる。

ストライカーは空ジャンプから着地寸前で出すようにして、しっかり追い討ちしよう。リーチの長い技は、射程に入った瞬間に出すといいぞ。

ストライカーはジャンプの着地間際に使い、呼び出しモーションを見せないように。

ゲー事典

アーマーモードも……：しゃがみB連打ができるキャラはアーマーモードで強引にしゃがみBを当てるのもなかなか有効な戦法。チャンもアーマーモード鉄球大回転を振り回すだけで、残り3分の1くらいの体力を強引に奪っていける。切り札として覚えておくと、さらにゼロ戦が楽になるぞ。

防御的ストライカーNo.1！

ストライカーセス大百科

ストライカーセスを用いた追撃は狙いやすく、非常に強力だ。セスの攻撃の特殊性を最大限に活かし、追撃で超絶ダメージをあたえよう。

Text：若人

性質を再確認

ストライカーセスの攻撃パターンは、始動技の跳び蹴り後、相手の位置をサーチしてアッパーを繰り出すというもの。追撃判定は跳び蹴り部分とアッパー部分の両方に存在し、跳び蹴りで相手キャラを突き抜けた場合は、跳び蹴り後の浮きに追撃することで、セスにアッパーを打たせることができる。つまり、【跳び蹴りヒット～本体で追撃～アッパーヒット～本体で追撃】といった具合に、2回の追撃ができるのだ。また、アッパーは2ヒット技になっており、追撃パターンをうまく組み立てることで、1発目と2発目の間に技を挟むこともできる。すべての追撃ポイントを活かせば、大ダメージをあたえることが可能だ。これらは、ほかの防御的ストライカーにはできない芸当であり、セスが防御的ストライカー最強と呼ばれるゆえんでもある。

下表には各キャラクターごとの有力追撃パターンを掲載。飛び蹴りが抜ける間合い（左上の写真参照）をしっかりと把握し、画面端に追い詰められた状況から狙っていこう。

セスの飛び蹴りが抜けるギリギリの間合いはこれくらい。しっかりと把握しておこう。

アッパーの1発目と2発目の間にも、追撃を決められる。

タイミングが合えば、アッパー後に再度追撃が可能だ。

アッパーの浮きに対して、一部の技は決まらないので注意。

庵の八稚女なら、MAX版のみヒットさせることができる。

追撃補足

下表の追撃内容は、すべて跳び蹴りが抜けたあとのパターンだ。スペースの関係上、追撃内容に対する細かいコメントができないため、追撃内容の覧には、打点低め～や位置の入れ替わりなど、ポイントも一緒に掲載してある。しっかりと読み取ってほしい。また、｛アッパー｝はセスのアッパーがヒットするポイントを指している。それ以降の技は、浮きに合わせて技を出していく形になるぞ。

ちなみに、セスのアッパーがヒットしたあとの判定は、一部の技で追撃できないようになっている。京の強七拾五式・改や、龍虎乱舞などは、その代表例だ。また、ノーマル版では拾えないが、MAX版だと拾えるようになる技があったり（庵の八稚女）、普段は空中の相手に当てやすい技でも、拾いにくくなる技（雛子の合掌ひねり）なども存在するので、覚えておこう。

ストライカーセス連続技一覧

キャラ名	連続技内容	DAMAGE
K'	C＋D→アイントリガー～セカンドシェル→｛アッパー｝→強ヒートドライブ	60%
マキシマ	C＋D→｛アッパー｝→↓＋C→ブリッツキャノン	55%
ラモン	近距離立ちC→強フェイントステップ→前方中ジャンプC＋D（位置入れ替わる）→｛アッパー｝→ローリングソバット～フライングボディアタック	50%
ヴァネッサ	垂直小ジャンプD→前方小ジャンプD→｛アッパー｝→C＋D	45%
紅丸	雷光拳→｛アッパー｝→雷光拳	70%
真吾	近距離立ちD→強真吾キック→｛アッパー｝→強百壱式・朧車　未完成	50%（55%）
麟	垂直小ジャンプC→前方小ジャンプD→｛アッパー｝→無影紅砂手	50%
テリー	近距離立ちD→弱パワーゲイザー→｛アッパー｝→パワーゲイザー	80%
アンディ	垂直小ジャンプD→前方小ジャンプD→｛アッパー｝→超裂破弾	65%
ジョー	近距離立ちC→｛アッパー｝→黄金のローキック（少し溜める）	60%
マリー	打点低め近距離立ちC（1発目）→強スピンフォール→｛アッパー｝→M・スプラッシュローズ	65%
リョウ	打点低め近距離立ちC→強猛虎 雷神剎→｛アッパー｝→暫烈拳	55%
ロバート	打点低め近距離立ちC→覇王翔吼拳→｛アッパー｝→強龍斬翔	70%
キング	垂直小ジャンプD→前方小ジャンプD→｛アッパー｝→イリュージョンダンス	70%
タクマ	打点低め近距離立ちC→弱覇王至高拳→｛アッパー｝→弱覇王至高拳	70%
レオナ	垂直小ジャンプD→前方小ジャンプC＋D→｛アッパー｝→Vスラッシャー	60%
ラルフ	打点低め近距離立ちC→バルカンパンチ（前進）＋｛アッパー｝	60%

ゲー事典 **空中連続技豆知識**：上でも触れているが、本作は浮かせた技、また追撃に用いる技に応じて、空中連続技の成立／不成立が決まる。相手の浮きの状態は大きく分けて……①ストライカーの攻撃のみヒットする浮き ②上昇中にしかやられ判定がない浮き ③一部の技を除いて、ほぼすべての技で追撃可能な浮き ④すべての技で追撃可能な浮き、の4種類がある。（続く）

追撃パターン代表例

全キャラクター共通パターン

小ジャンプ攻撃をうまく利用すれば、全キャラクターがすべての追撃ポイントを活かすことが可能だ。

跳び蹴り後、発生の早いジャンプ攻撃を小ジャンプの頂点で当てて、セスにトス。

着地後すぐに前方ジャンプし、再度攻撃。アッパーの1発目と2発目の間に当てる。

もちろん、アッパー2発目ヒット後も追撃可能。これでも十分なダメージだ。

タクマの場合

1回目の追撃技→キャンセル必殺技とやれば、ちょうどよくアッパーの間に当たるケースもあるぞ。

跳び蹴りヒット後、低めに近距離立ちCを当て、すかさずキャンセル弱覇王至高拳。

打点が合えば、ちょうどよくアッパーの間に当たる。そしてアッパーヒット後……。

再度覇王至高拳。超必殺技×2のパターンは、テリーやクーラなども可能だ。

ラルフの場合

下表には掲載していないが、ラルフはギャラクティカファントムを追撃技として使用することも可能なのだ。

タクマとは逆に、打点高めで近距離立ちC。追撃からセスアッパーの間隔を早める。

高い打点で追撃した場合はアッパーが1ヒットのみになる。ベストタイミングなら……。

ドッカーン! とヒット。これで90%ものダメージを与えることができるのだ。

ストライカーセス連続技一覧

キャラ名	連続技内容	DAMAGE
クラーク	垂直小ジャンプC+D→前方小ジャンプC+D→{アッパー}→ナパームストレッチ〜フラッシングエルボー	55%
ウィップ	垂直小ジャンプD→前方小ジャンプC+D→{アッパー}→ブーメラン・ショト"コード:SC"	55%
アテナ	垂直小ジャンプD→前方小ジャンプD→{アッパー}→シャイニングクリスタルビット	70%
ケンスウ	垂直小ジャンプD→前方小ジャンプC+D→{アッパー}→強龍顎砕	60%
鎮 元斎	垂直小ジャンプD→前方小ジャンプD→{アッパー}→強轟欄炎炮	70%
包	垂直小ジャンプD→前方小ジャンプC+D→{アッパー}→サイコボールクラッシュSP	70%
舞	垂直小ジャンプD→前方小ジャンプD→{アッパー}→MAX超必殺忍蜂	80%
ユリ	打点低めC+D→強虎煌拳→{アッパー}→強空牙〜裏空牙	60%
香澄	ジャンプD→ジャンプC+D→{アッパー}→ジャンプC+D	50%
雛子	垂直ジャンプC→{アッパー}→合掌ひねり	55%
キム	垂直ジャンプD→前方ジャンプC+D→{アッパー}→鳳凰脚	65%
チャン	しゃがみC→強鉄球大回転(1発ヒット後、中断)→{アッパー}→鉄球大暴走	80%
チョイ	しゃがみC→(前進で相手を潜る)→{アッパー}→旋風飛猿刺突→方向転換(前方)×2→強竜巻疾風斬	70%
ジョン・フーン	前方ジャンプD→前方ジャンプC+D→{アッパー}→垂直ジャンプ↓+B×3→ジャンプC+D	65%
京	打点低め近距離立ちD→強R.E.D.Kick→{アッパー}→(少しさがってから)弱R.E.D.Kick	60%
庵	打点低めC+D→強百式・鬼焼き→{アッパー}→MAX禁千弐百拾壱式・八稚女	85%
クーラ	打点低めC+D→ダイアモンドエッジ→{アッパー}→ダイアモンドエッジ	85%

ゲー事典 それぞれの浮きを作り出す代表的な攻撃を挙げておくと……①足払いなど普通にダウンを奪ったあとの状態 ②京の弱七十五式・改など ③ストライカーセスのアッパーや吹っ飛ばし攻撃カウンターヒットなど。追撃可能な浮きは、ほぼすべてがこの状態 ④ストライカー香澄やストライカークラーク、通常投げ→ストライカー後のきりもみやられ、となっている。

簡単かつ回避困難!!

2000年版ガード不能特集

ストライカーの汎用性により、拍車のかかるガード不能現象。もはや現象の一言では済まされず、実戦的なガード崩し手段となった。

Text 真瑠世

ガード不能現象：①
ガードはずし系

前作からストライカーを使ったガード不能現象は存在しているが、その根本的な条件は、変化していないようだ。

ここであつかっていくのは、その中でも実戦的に見て効果的と思われる2つの要素。

1つは本体の攻撃法によって、ストライカーをガード不能にする、というもの。

もう1つは起き上がりにストライカーを重ねることで、なぜかガード不能になる、というものだ。

まずは前者について説明しよう。通常、必殺技を出すと相手はガードポーズを取って固まるのだが（コマンド投げスカリポーズなど、攻撃力がなくてもガードポーズを取る）、特定の必殺技を空振りするとガードポーズを取らないのだ。左にガードポーズを取られない必殺技の一覧を載せたので参考にしてほしい。

さて、このときにストライカーを呼ぶと、相手はガードポーズを取れないため、ストライカーがガード不能となる。たとえばジャンプ攻撃のあとにガードはずし技を出し、相手がガードポーズを取れないところに、ストライカーを当てていくと実戦的。強烈なガード不能連係となるぞ。

特定の必殺技を出すと、相手はガードポーズを取れないので……

ストライカーが攻撃するとそれがガード不能になってしまうのだ。

ガード不能強力連係例

ガード不能連係は、ストライカーの攻撃発生により、その実用度が大幅に変化する。早いストライカーに期待がかかるぞ。また、追撃のダメージにも注目したい。

ストライカーは1択

ガード不能連係を作る際に必要な条件となるのが、攻撃発生の早さと追撃性能だ。

攻撃発生が早いと、ガードはずし技を出した直後にストライカーをヒットさせられるため、相手が割り込もうとしても、無敵技でなければそのほとんどを無効化できる。つまり、緊急回避か無敵技の2つが回避法となるが、見てから反応していくのは、ほぼ無理であろう。

追撃性能は、単純に超必殺技1回当てれば、それだけでかなりのダメージになるが、もちろんそれ以上のものを目指してストライカー1回分の価値を高めるようにしたい。

そして、この2つの条件を満たす最高のストライカーは……「ジョー・ヒガシ」である。

各種投げ系

投げスカリポーズで相手のガードをはずすタイプは、ガード崩し連係の基本を踏襲している。

相手のガードをはずしているということは、相手は立ちガード入力をしていると「後ろに下がれる」のがポイントとなる。つまり、画面端で使うようにしないとストライカーが空振りしやすいのだ。

具体的には、ジャンプ攻撃をガードさせて、すぐにコマンド投げを入力しつつストライカーを呼ぶパターンが有効。画面端でジョーを呼ぶと、相手をすり抜けていくため、地上ヒットのまま連続技をしっかり入れることができるぞ。

攻撃発生の早いジョーならば、ガード不能連係がとにかくスムーズにできる！

割り込もうとしてもジョーがヒットし、もちろん連続技が入ってしまうぞ。

コマンド投げ、移動投げなどで相手のガードをはずそう。画面端が狙い目だ。

竜の場合は、屑風を素直に入れてもダメージに大差はない。残念なところ。

SAMPLE① マキシマの場合

ジャンプ攻撃から直接ジョーを呼ばないと、ジョーが相手をすり抜けていかないので注意しよう

立ちC→➡＋A→ベイパーキャノンを決めれば、失神もののダメージだ。

そのあとは小ジャンプ攻撃を決めて地上連続技へ。

ジャンプ攻撃のあとにすぐさまSYSTEM 3を出し、間髪入れずにジョー！

SAMPLE② タクマの場合

翔乱脚がヒットしやすく何気に難しいタクマ。ジャンプ攻撃から最速で翔乱脚を弱で出していこう。

オススメは強飛燕疾風脚から暫烈拳でパワーゲージを温存するパターンだ。

ジョーがヒットしたら跳び込んで連続技。龍虎乱舞を決めてもいいが……

ジャンプ攻撃から翔乱脚へ。ただし翔乱脚は弱でないとダメなので注意！

ゲー事典 **投げ系ガード不能連係補足**：投げ系のガードポーズはずし技を利用した連係は、代表例としてマキシマとタクマを紹介したが、ユリの百烈びんた、ラモンのサマーソルトを用いた連係も強力。特にラモンに関しては、画面端のため、近距離立ちC→⬈＋B→フェイントステップ→ダッシュ近距離立ちC……、を決められる。こりゃ、狙うしかないね。

ガード不能現象：②
起き上がり系

次は、起き上がりにストライカーがガード不能になるという現象について。これは、攻撃発生の遅い特定のストライカーを、相手の起きあがりに重ねると、ストライカーの攻撃をガードできないという現象を利用している。
　たとえば、相手を転ばせたあとにストライカーを呼んでおき、その遅い攻撃発生が相手の起き上がりに重なれば、これがガード不能となるのだ。
　起き上がりにガード不能を狙いやすいストライカーは、攻撃発生が遅くて攻撃力の持続時間が長いものが適している。ただし、あまりにも攻撃発生が遅いストライカーだと、攻撃が出る前に相手が起き上がってしまうので、実戦的なストライカーはある程度絞られてくる。これも左にまとめたので参考にしてほしい。

ダウンさせる技からストライカー発動。うまくいけば起き上がりガード不能！

起き上がりガード不能を狙えるストライカー

- ●ラモン
- ●ダックキング
- ●ヴァネッサ
- ●如月影二
- ●セス
- ●鎮 元斎
- ●白湯（パンダ）
- ●コスプレイヤー京子
- ●獅子王
- ●ウィップ
- ●チャン（ノーマル）
- ●ジェイフン
- ●ジョン・フーン

空振り時にガードポーズを取られない必殺技

キャラ名	技名
マキシマ	SYSTEM 3
ラモン	サマーソルト
ユリ	百烈びんた
タクマ	翔乱脚
クラーク	フランケンシュタイナー
庵	屑風
K'	ブラックアウト
麟	飛毛脚
香澄	各種当て身技
マリー	リアルカウンター
セス	各種当て身技
チン	酔管巻翁、望月酔

移動技系

移動技系のガード不能は画面中央で狙えるのが最大の強み。もちろんジョーのロックははずすこと。

移動系は相手の背後に回ることができるため、画面中央で狙えるのが重要なポイント。この場合、移動技中の自分の向きは、たとえ相手をすり抜けて背後に回ったとしても、相手方向へ修正がかかるわけではない。これにより、ジョーが相手の背後から（移動技の進行方向に準じた方向から出現）襲う形になる。自分・相手・ジョーという位置関係の完成だ。
　そして、この位置関係ならば、本体の打撃で相手を止めておくことで、ジョーが相手をすり抜けていく。つまり画面端の状況と同じように、地上ヒットの超絶連続技を狙っていけるわけだ。

SAMPLE① K'の場合
ブラックアウトで背後に回りつつ相手の後方からジョー！　打撃を決めて、ロックをはずすのだ。

正面から立ちD→アイントリガー～セカンドシェル→弱ヒートドライブで決め！

しゃがみB→アイントリガー～強ブラックアウトでジョーを発動していく。

SAMPLE② 麟の場合
キャンセルからの飛毛脚で相手の背後へ回る。ジョーを呼ぶタイミングはやや遅めがベストになるぞ。

あとは打撃を叩き込んでジョーをすり抜けさせれば完成となる。

立ちC→強飛毛脚から狙おう。ジョーの発動はしっかり背後に回ってから。

当て身系

当て身や構えといった技でも相手のガードポーズをはずせるものが存在する。割り込みに強いぞ。

最後は当て身系で相手のガードポーズをはずすもの。基本的な使いかたはコマンド投げ系と同様で画面端推奨となるが、コマンド投げにくらべて「当て身技」というのがポイントになる。つまり、ジャンプ攻撃をガードした瞬間に相手が割り込んできた場合でも、当て身が成功する可能性があるため、相手の暴れにも強いのである。当て身の空振りの持続時間が長い香澄は強力な連続技を狙っていけないが、それ以外のキャラならかなり凶悪な連係となるぞ！
　特にセスならばパワーゲージ2つ、ストライカー2つあれば1回のガード不能でKOできる……合掌！

SAMPLE① マリーの場合
相手の暴れを無効化する、リアルカウンターというのがポイントの高いマリー。相手は回避しか選択肢がないのだ。

小ジャンプから超必殺技を使った連続技を決めて、かなりいい感じです。

跳び蹴りからリアルカウンター。相手は何もできずにジョーが襲うぞ！

SAMPLE② セスの場合
連続技の強力なセスは、KOを狙っていけることが最大の強み。3人目セスは恐怖の一言に尽きる。

セスのもっとも怖いところは、このガード不能が決まったときに…

KOの可能性があること。ストライカ→ジョーに乾杯って感じ。

ゲー事典　**移動系ガード不能連係補足**：上で紹介したK'、麟以外にも、おなじみアテナのサイキックテレポートを利用したガード不能連係も強力。やり方は上で述べている通りで、ジョーと挟み撃ちにした形から連続技を狙っていく。ジョーを呼んだら即座にダッシュで相手に近づき、➡+B（2発目）→シャイニングクリスタルビットなどを叩き込んでやろう。

Strategic Accelerator

トレンド戦法を使いこなせ!!

防御的ストライカーを使った超強力なディフェンスと、それを打破できる(かもしれない……)戦法を紹介しよう。

Text 若人

ガードキャンセルC+D toストライカー

アクティブストライカーシステムとは、つまりウェイトストライカーシステムのこと……なのか?

防御的ストライカーを使った待ち戦法は、やはり強力。そして、その強さに拍車を掛けるのが、この"ガードキャンセルC+D toストライカー"である。要は、画面端に追い込まれた状況(自ら追い込まれにいくという解釈の方が正しい)で、ガードキャンセルC+Dを決めて、すぐさまストライカーを発動。そして、追い打ちで追加ダメージを奪うという、極めて単純なものだ。

使用するストライカーは、先にも述べた通り、防御的ストライカーが最適。代表格はもちろんセスだ。始動技の跳び蹴り後、相手を突き抜ければ、P94～95で紹介している強力な追い打ちを決められるというのが、大きなポイントだぞ。

お手軽で狙いやすく、切り返しからダメージを奪うことができる凶悪極まりないこの戦法。パワーゲージに余裕があるときは、積極的に狙っていくといいだろう。

無敵時間を利用した割り込みでなくても、ガードキャンセルC+Dから……。

防御的ストライカーを呼べば、切り返せる。ゲージに余裕があるときは積極的に!

対空技toストライカー

こちらも防御的ストライカーを利用した戦法。対空技からダメージアップを見込めるぞ。

ストライカーの攻撃判定は、相手キャラの状態に左右されずヒットする(ダウン状態などはまた別だが……)。右のガードキャンセル吹っ飛ばし後のように本体による追撃が不能な状態や、空中で体制を持ち直した相手にでも当てることが可能になっているわけだ。実戦的な例を挙げると、"空中の相手に技をヒットさせる→すかさずストライカーを発動"といった具合。そのまま空中で連続ヒットし、追撃可能なストライカーを選択していれば、対空技後の追撃でダメージアップを見込める。

この対空技toストライカーも、防御的ストライカーでこそ効果を発揮。セスはもちろん、落ち着いて追撃ができる霧島翔などもオススメのストライカーと言える。右のガードキャンセル吹っ飛ばしtoストライカーと同じように、画面端に追い詰められた状況で狙ってみるといいだろう。

画面端に追い詰められた状況で相手の跳び込みを対空技で迎撃。このあと……。

すかさずストライカーを呼べば連続ヒットする。追撃を決めてダメージアップだ。

vsストライカーセス最終兵器 アーマーモード活用法

ストライカーセスに対抗する手段はほとんどないと言えるが、アーマーモードなら活路は見い出せる!?

Text 真瑠世

ストライカーセスに対抗!

強力かつ汎用性の高いストライカー「セス」。跳び蹴りタイプのストライカーは、基本的に対処法に苦しむことが多いが、セスはその中でもヒット時の連続技が強力な点で、始末に追えない。

そんなストライカー「セス」に対抗する手段が、アーマーモードだ! セスを呼ばれたとしても、アーマーモードの攻撃中ならば、何事もなかったかのように相手を攻撃していけるのだ。相手がストライカー呼び出しモーションになっているのならそこに連続技を入れていけるぞ。

セスの射程に入った瞬間にアーマーモード発動! 相手を吹っ飛ばせ!!

では次に発動からの流れを見てみよう。まず、ダッシュやジャンプからセスの射程に入った瞬間にアーマーモードを発動したい。こうすれば、うまくいくと発動時の無敵時間でセスをかわせることがまれにあるし、相手に触れれば吹っ飛ばすことができるため、起き攻めにいけるのだ。

次に仕掛ける技について。まず、アーマーモード中は技を出しているかぎりは、のけぞりモーションにならないので、モード中の特典であるしゃがみBを多用して、連続技を狙っていこう。

また、コマンド投げや打撃投げは、アーマーモード中だとその恐怖が増大するので、執拗に狙うのが得策だ。相手はアーマーモード中に唯一の対抗手段である「投げ」を使わないといけないが、通常投げではほぼ投げはずしをされるので、コマンド投げを持っていないキャラはかなり対処に困るはずだ。

これにくわえ、特定のキャラなら、打撃技をひたすら出すことで、相手は何もできずに我慢するしかなくなるぞ。

しゃがみB

コマンド投げ

特定の必殺技

1発勝負

このアーマーモードも実は完全とは言えない。というのも、パワーゲージを3つ使うため、一人は倒すことができても残りの2人が厄介だからだ。毎ラウンドパワーゲージを3つ溜められるのなら話は変わるが、そうも言ってられない。つまるところ、アーマーモードは最終兵器なのである。特に両者がセスを選択している場合は、最終ラウンドでアーマーモードvsアーマーモードという、壮絶な殴り合いが繰り広げられることになる! この争いはすべてセスのなせる技だ。

両者パワーゲージ3つのときは、壮絶な戦いが展開されることが多くなるはず。

アーマーモードvsアーマーモードの殴りあい開始! 違うゲームか!?

ゲー事典 KOF2000は:セスに始まり、セスに終わる。ジョーに始まり、ジョーに終わる。キャラうんぬんより、この2つのストライカーが重要なのは間違いない。つまり、キング・オブ・ファイターズというより、キング・オブ・セスorキング・オブ・ジョー、と言える。この2人の強力ストライカーで、壮快感の本質を感じてみよう。

Benimaru Nikaido

赤く光る方法論がポイント

二階堂 紅丸

小技から連続技のダメージ効率を追求すると、いきつくのはカウンターモード。あらたな紅丸を追求してみよう。

Text：MVP

カウンターモード重視で

紅丸は、ゲージを使った連続技があまり痛くないことが悩み。しゃがみBからの強力な連続技があるかどうかは、キャラ性能を左右する重要な要素となるが、紅丸の場合は残念ながらMAX雷光拳のみ。

そこで今回オススメするのがカウンターモード。どうせゲージを3つ消費するのなら、カウンターモードも同じことで、これなら連続技も簡単だし、チャンスも多くなるのだ。

というのも、カウンターモード時は弱技ののけぞり時間が長くなるという恩恵があるので（前号参照）、しゃがみB×n→➡+B→強真空片手駒→幻影ハリケーンというのが楽に決められる。

ジャンプ攻撃を出すか空ジャンプからしゃがみBを決めるか、というガード崩しに成功すれば、うまくいけば2回決めてKOというのも十分にあり得るわけだ。また、これを1回決めるだけで、ノーマル状態のしゃがみB×2↓MAX雷光拳に匹敵しているのも重要なポイント。つまり、ゲージがMAXになったらカウンターモードのほうが断然有効ということだ。

理想は、密着状態で発動して相手を吹っ飛ばし、起き上がりにジャンプからの選択をかける方法。うまく成功すれば体力半分以上を奪えるぞ。

あとはジャンプから攻めるなり、ダッシュからしゃがみBを差し込むなりして、もう1セットを決ればOK。

カウンターモード発動で相手を吹き飛ばして起き攻めにいくのが常套手段。

ここからジャンプDか空ジャンプしゃがみBで選択を仕掛ける。成功すれば体力半分！

ストライカーを活用

防御的ストライカーとして悪名高い「セス」だが、紅丸ならば状況によって、連続技に組み込める。これには真空片手駒を利用し、ヒット時に相手が画面中央よりも端に近いのなら、セスを呼べばいい。

とくに、真空片手駒を出した瞬間に前転をされた場合が狙い目。相手が前転で紅丸の背後にくると、真空片手駒のヒット後に反撃をくらってしまうが、このときにセスを呼べば反撃を回避しつつ大ダメージを狙えるのだ。

なお、真空片手駒からセスを連続技にした場合、たいていセスの跳び蹴りとアッパーが連続ヒットするので、追撃は素直に雷光拳を当てよう。

真空片手駒が画面端寄りでヒットしたなら、セスを連続技に！ 追撃は雷光拳がいいぞ。

幻影ハリケーン待ち

幻影ハリケーンはその突進力が魅力の技。これを利用し、「コマンド入力だけしておいて、相手の牽制技が空振りしたら発動」というのが意外と決めやすい。とくにこちらが雷靭拳を出したあとや、スーパー稲妻キックを空振りしたときなどが狙い目だ。

Shingo Yabuki

ジョーさ～ん!!

矢吹 真吾

ストライカー連続技といえばやっぱりジョー。真吾もコイツがバックにいりゃあ、かなり強烈な連続技を叩き込めるぞ。

Text：若人

主力始動技は2つ

ジョーに限ったことではないが、ダウン状態を拾えるストライカーを絡めた連続技は、ダウン回避不能技がキモ。真吾には弐百拾弐式・琴月　未完成（以下琴月）や強百壱式・朧車　未完成（以下朧車）のランダムで発生する3発目といった、2つのダウン回避不能技があり、これらを決めたあとはストライカー連続技を決めるチャンスとなる。

具体的な連続技内容は……、

①強攻撃→弱琴月→（ジョー発動）→バーニングSHINGO

②（画面端）真吾謹製　オレ式・銃研ぎ→強朧車（ランダム攻撃ヒット）→（ジョー発動）→強攻撃→➡+B→外式・駆け鳳燐→強朧車

①は琴月の2発目後、②は朧車の3発目ヒット後、やや遅めにストライカーを発動する。

②はランダム攻撃が絡むとはいえ、決められる状況は少なくない。超高威力なので、積極的に狙っていこう。

すかさず近距離立ちC→➡+Bの連続技を叩き込み……。

外式・駆け鳳燐へ。さらに強朧車で追撃すれば9割確定だ。

画面端で銃研ぎ→強朧車を決め、3発目が発生したら……。

相手がダウンしたところに合わせて、遅めにジョーを呼ぶ。

なんかきたぁ！

前述①の連続技は、近距離立ちCなど強攻撃を当てない限り成立しない。対戦中に反撃以外で決めるのは、少々難しいだろう。そこで利用していきたいのが、各モード。前号でも解説していた通り、モード中は弱攻撃ののけぞり時間が大幅に延長される。この特性のおかげで、しゃがみB→➡+B→弱琴月というように、弱攻撃始動で琴月を決められる。カウンターモードでは、琴月（1発目）→スーパーキャンセル外式・駆け鳳燐といった連続技が可能。一方のアーマーモードでは、超必殺技が使用できないため、前述の連続技は不可能だが、スーパーアーマーを活かせばしゃがみBはもちろん、真吾謹製　オレ式・銃研ぎを強引に狙える。画面端なら各ダウン回避不能技後にジョーを発動し、近距離立ちC→➡+B→強百拾四式・荒咬み　未完成で、十分なダメージを奪えるぞ。

アーマーモードで強引に連続技を狙うのは常套手段。

画面端なら十分なダメージの連続技を決められるぞ。

ゲー事典　**紅丸カウンターモード時：**本文で推奨しているカウンターモード。起き攻めに失敗したときは幻影ハリケーン待ちモードに切り替えてもいい。プレッシャーはかなりあるぞ。

Strategic Accelerator

Ryo Sakazaki

虎砲疾風拳を再検証
リョウ・サカザキ

今作の変更点といえば、その筆頭は虎砲疾風拳。メインにはならないが、闘いに変化を持たせる意味では十分に使える技だ。

スキのない弱

気づいている人も多いことと思うが、虎砲疾風拳は弱と強で性能に差がある。その違いのひとつは、スキの大きさだ。これにより、ガードやヒット後の状況に差が出ている。スキが小さいのは弱で、近距離でガードさせた場合も五分、先端であれば大きく有利になる。また、ヒット後の連続技もこちらのほうが狙いやすいのだ。代表的な連続技は、強虎煌拳や飛燕疾風脚、弱龍虎乱舞など。近距離ヒットであれば、ダッシュからのしゃがみCなども連続になるぞ。その後は、キャンセルから各種の連続技につないでいこう。

ただし、前々号のハミダシで少し触れたとおり、弱龍虎乱舞は状況次第でつながらない場合もある。これは、キャラだけでなく距離にも左右されることを覚えておこう。もっともつながりにくいのは、最後の1発のみがやや遠距離でヒットしたとき（持続が当たった場合を除く）。この場合は、かなりのキャラに対してつながらなくなってしまう。密着状態から弱虎砲疾風拳を当ててもつながらないキャラは、左の表にまとめてみた。

弱虎砲疾風拳→弱龍虎乱舞が密着からつながらないキャラ
●舞
●ユリ
●ウィップ
●クラーク
●ラルフ
●レオナ
●ロバート
●アテナ
●ケンスウ

※これらのキャラに対しては、先端部分のみを当てるなど、攻撃の持続部分を当てない限りつながらない。

無敵の長い強

一方、使いやすさでは強のほうが上だ。弱に比べて身を引くモーション中にある無敵時間が長く、「相手の技をかわしつつヒットさせる」効果が圧倒的に大きい。猛虎雷神刹をガードさせたあとなど、相手が手を出しやすい場面で狙っていこう。ただし、無敵になるまでは少し時間がかかるので、起き上がりなどの割り込みには使えない。

ガードされると不利だが、反撃を受けるほどではない。もちろん、先端であればしっかり有利になるぞ。また、ヒット後につなげられるのは飛燕疾風脚と弱虎煌拳程度だ。

強に比べ、硬直が短い弱。ヒットしたときの有利時間も長く、連続技を狙いやすい。

近距離でヒットした場合なら、ダッシュからのしゃがみCも連続ヒットさせることができる。

強は無敵時間が長いことが長所。普段は、汎用性に優れた強を使っていこう。

Bao

ネガティブに攻めろ!?
包

逃げて焦らしてダメージを奪う、コソコソ戦法。今年も逃げ回らせてもらいます。

バックステップがポイント

今回は対戦で役立つちょっとしたテクニックを紹介していこう。（文中では、サイコボールアタックをPA、サイコボールクラッシュをPCと省略している）

まず遠距離戦での牽制技として使っていく、PAフロント。弾が大きく跳び越しにくい技だが、タイミングを読まれると簡単にジャンプで攻め込まれてしまう。これの対応策としてPAバウンドを混ぜるのもいいが、超低空PAエアフロントをオススメする。

PAエアフロントは真横に飛ぶ空中飛び道具で、普通には使いにくい。だがバックステップ中に出すことによって、ちょうどいい高さで飛んでいくのだ（バックステップ中は空中判定になっている）。

しゃがまれると当たらないが、ジャンプで跳び越すことは難しい。ジャンプという選択肢をなくす効果は高いぞ。PAフロントで逃げてばかりいられない状況では、強引な攻めも重要になってくる。今までは緊急回避からのしゃがみC→革裂→必殺技が中心だったが、別の攻め方も考えてみよう。

かなり有効なのが、バックステップPCエアフロントだ。超低空で突進していくのだが、PCフロントと違い、ガードされてもスキが無いことが特徴（普通にPCエアフロントを出した場合はスキがある）。

移動距離は十分あるので、どこからでも狙える。ガードされた場合は、相手の反撃を見越して前方緊急回避がオススメだ。そこから投げ、もしくはしゃがみCからの連続技を狙っていこう。

微妙に高い位置で飛んでいく、バックステップPAエアフロント。

バックステップPCエアフロントは、ガードされてもスキがないので…。

緊急回避動作・前方で相手の反撃をかわすといい。他の選択肢も考えてみよう。

ストライカーにはセスを

万人に大人気のストライカーセス。当然のごとくバオ君との相性もよく、PAフロントのスキを見事に解消してくれる、ナイスパートナーだ。

しかし、ストライカーセスの使い方はそれだけではない。連続技にも組み込めるのだ。

始動技は中距離での牽制に混ぜていく、PAリフレクト。前転やジャンプでヒットする人も多い。これがヒットしたらセスを呼び、超必殺技のPCSPを当てていこう。

相手を追い込んでいる状況以外なら、大抵狙うことができるぞ。

PAリフレクトがヒットしたら、まよわずセスを呼べ！

ゲー事典 バオの対空技というとPCSPが基本だが、ガードされたときのスキが大きく、若干だが使う際に不安が残る。そこで使いたいのが、PAMAX。近距離での跳び込みに対しては弱いが、中距離ではなかなか強力。バオが手に気を溜めている部分にも攻撃判定はあるので、思った以上に攻撃発生は早いのだ。ガードされても危険は少ないので、試す価値はあるぞ。

Maxima

時を自在に操る男 マキシマ

今回はマキシマにのみ許された時間停止能力を紹介していこう。有効活用できるのだろうか？

Text：MVP

時間停止のやりかた

マキシマの時間停止能力は以前からあるもので、そのやりかたは実に簡単。単純に、**●パワーゲージがない状態でマキシマ・リベンジャーのコマンドを完成させる**というもの。

こうすると、相手の動きを約5フレームほど止めることができるのだ。もちろんマキシマ側は普通に動けるぞ。

しかし、普通に入力したのでは立ちBなどが出てしまうのが難点となっている。

パワーゲージがないときに、マキシマ・リベンジャーのコマンドを入力すると…。

なんと相手の動きが少しのあいだ止まる！　これが時間停止だ。ただ、有効活用は……!?

実用的な使いかたは？

昔はこれを使った連続技もあったのだが、今回は無理。しかしこれを使った有効な戦法が1つ編み出された！

というのはおおげさだが、ジャンプC↓時間停止↓近距離立ちBとやると、普段は近距離立ちBがジャンプで回避されてしまうが、時間停止を使うことでジャンプによる回避を防ぐことができる。

近距離立ちB↓↙+C↓ベイパーキャノンとやれば、なかなかの戦力になるはずだ。

ジャンプCをガードさせて、時間停止→近距離立ちBとつなぐと…。

ジャンプで回避されない連係となる。これだったら、なかなか使える連係なのでは!?

Whip

チャンスを逃すな！ ウィップ

受け身を取らせない技が多いウィップは、ストライカーを使った連続技を確実に決めることが大切だ。

Text：SHO

受け身不能技

ストライカーを使った連続技を考えるうえで一番手っ取り早いのが、受け身が取れない必殺技を決めたあと。さいわい、ウイップはそういった必殺技が多いので、狙うチャンスはたくさんある。

受け身が取れない必殺技はアサシンストライク、ストリングショット・タイプAとCの3つ。また、D投げ↓⬇+A後も狙うことが可能だ。

ストライカー連続技

ストライカーはジョーかロバートを使い、相手のダウン中ヒットさせるようにタイミングよく呼ぶ。拾うように打撃がヒットしたら、しゃがみC↓ソニックスローターを決めるのが、一連の連続技だ。

ただ、ストリングショットタイプCと、D投げ後の連続技については、しゃがみCを当てるタイミングを若干遅らせ気味にしないと、ソニックスローターがカス当たりになるので注意しよう。また、D投げ後の連続技は、ロバートでは拾えず、出現の早いジョーのみの連続技となる。

写真はアサシンストライクだが、違う必殺技でもダウン回避をされなければOKだ。

受け身が取れない必殺技のあとに、ダウン中にヒットするストライカーを呼ぶ。

ストライカーの乱舞中にしゃがみCを当てる。この場合は立ちCでもOK。

しゃがみCにキャンセルをかけて、超必殺技。当然MAX超必殺技でもOK。

緊急速報！ 補給作戦を敢行する

使ったら補給。これがかなりア・ブ・ナ・イのだ！　注目しつつ警戒せよ!!

Text：真瑠世

セスに許された連係

ここでは、セスを使ったかなり凶悪な連係を見てみよう。ズバリ、ストレートに言ってしまうのなら「使って補給」となる。つまり、**●セスを当てて、追撃を控えめにしつつ、すぐさま挑発をしてストライクボムを補給**という手順だ。

たとえばセス跳び蹴り↓C+D↓キャンセル必殺技+セスアッパーという連続技をやり、そのまま挑発すると相手の反撃は受けずにストライクボムを補給できるのだ。相手がダウン回避をしてダッシュで接近してきたとしても、反撃は受けないのが重要。パワーゲージさえあれば、超必殺技1回分以上のダメージを奪いながら、セスの数をキープできるわけ。凶悪と言える。

ストライカーでセスを使う理由は、追撃時のダメージと、ストライカーの攻撃で終わっている点がポイント。他のストライカーでは追撃ダメージが低くなってしまったり、挑発中に反撃を受けてしまいやすく、こうはいかないのだ。

また、さらにダメージを求めるのなら、セスアッパーの後に後ろ小ジャンプC+Dを当てて、挑発をやると、反撃を受ける可能性が若干あるものの、これも結構安定する。

ここで相手が反撃してくるようなら、そのままストライカーを連打しておくのも1つの手。相手が連続技を失敗した瞬間にセスが襲いかかり、これがヒットすればまたストライクボムを補給できるのだ。かなり極端な対戦風景となるが、実際に強力なのでしょうがない。

セスを当てたら、少しだけ追撃を入れて、超必殺技のダメージ程度を奪い…。

セスアッパーのあとは追撃ではなく挑発をしていく。これなら反撃を受けないのだ！

相手の反撃をもし受けたら、そのままセス連打！　連係の途切れ目にセスが襲う。

ゲー事典　**M19型・実戦活用法**：この技は、空中の相手に↑+Cキャンセルで連続ヒットとなるが、↑+Cを引き付けるとキャンセルしなくてもで連続技となる。また、画面端なら結構高い位置の相手に対してでもキャンセルをかけなくてOK！

KOFッ子ソサエティ

キャモンベイベェ～とミッキー・ロジャースばりの挑発をカマしつつKOF大好きっコのために発足したファンコーナーが、当「KOFッ子ソサエティ」である！　ファンの皆様との心温まる交流を主眼に置きつつも、ロジャースだけにやはり人生安売り王だったのかナ～と遠い目をしてみたという事実は君と僕だけの秘密にしておいてケロ！

群雄：田渕イ建康

イラストレーションストライケル

今回のストライケルも全国のKOFッ子から大量の力作が集まったてぇぇ～。ソサエティでは引き続きイラスト及びその他諸々を大々的に募集しているので、君の手で誌面にソウルフラワーを咲かせてみないか!?

（会員024　福岡県　NISHI君）
☆ラフなタッチがK'らしさを増幅してると言えよう！

（会員025　東京都　ウニマル君）
☆ムチスでウハスな女性格闘家チームでおじゃる。今回のKOFッ子はサービス満点だ。

（会員004　山口県　里見ミカサさん）
☆まだまだ燃え尽きないで欲しいですよね。

（会員026　北海道　木下チビさん）
☆アテナのお団子を作るの図。大変そうね。

（会員027　朝霧美琴さん）
☆ハネ毛コンビ？　言えテイルね。

（会員028　北海道　堀内篤士君）
☆ネスツ編の行方が気になりますよね。何とか完結希望。

（会員029　東京都　たもかおりさん）
☆今回はK'を集中掲載。ぷにってもソレっぽい。

（会員030　富山県　HzD-HAB君）
☆昔から勢い衰えませんよね！

（会員031　大阪府　澄さん）
☆女子高に相撲部はアリなのかー。

（会員032　大阪府　悟気沙也さん）
☆マリーって毎年チーム移ってますな。

KOFッコ烈士伝

このコーナーは、KOFの伝播に命を賭ける、二匹の熱いモノノフどもの戦いを描いた魂のビューチフルメモリーである。

（会員033　三重県　ペッシ猿天化君）
☆奥野さんが死ぬほどクリソツで、ナイスといえやう。

～これまでのあらすじ～

KOF2000の新キャラクター、ラモンを猛烈に支持する元SNK宣伝課・奥野さん（通称・レイモンド）と、麟を激烈に支持するライター・田渕健康の闘いは熾烈を極め、ついに全面戦争へと発展しようとしていたかもしれないっぺえ。

ケソ　……。
レイ　クゥウ。
ケソ　一時間見守っていたものの、なんと、その間、ラモンと麟は誰も使わなかったという。よほほ。
やはり、最初から対戦台だったので、去年まで使っていたキャラでプレイしていた、という状況だったんでしょう。
レイ　……雛子は使っている人がいたっスけどね。
ケソ　うっく。でも、今では麟もラモンも良く見ますよ、ウン。
レイ　気を取りなおして、次はラモン＆麟のコスプレ勝負といきますか。
ケソ　フフフ……これなら自信ありまっせ。どうよ！　このナマ麟は！　熱い魂を持った読者ちゃんがメールで画像を送ってくれたのだ！
レイ　いやいや、こっちのラモンもイケてるッスよ。夏コミで見つけてきたラモンっス。
ケソ　うッ、本物っぺえ～。こ、コイツは驚きだ。
レイ　麟も中々の出来映え。というか、麟のコスプレをしようと決意した時点で、並々ならぬ根性を感じるっス。
ケソ　フゥウ……こりゃあ甲乙付け難いや。
レイ　そうッスね。では、今回は痛み分けということで。

ケソ　まずは、「KOFが入荷された日ラモンと麟どちらが多く使われるか大会」の結果を報告せねばばりませんな。
レイ　そうッスね。我々の予想を大いに覆す、意外な結果に終わったというこの驚愕の事実をどう形容していいか分からないッスよ実際。
ケソ　当初の予定を変更し、eb!のある三軒茶屋の某ゲーセンにて行なったのですが。
レイ　……。

（会員034　東京都　ノリ君）

（会員035　神奈川県　森 新九郎君）

KOFッ子大募集：レイモンドvsブチケンの闘いもヒートアップ中の、当「KOFッ子ソサエティ」では、皆様のイラスト投稿などを募集しています。送り先は〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部　KOFッ子ソサエティ係まで。メール投稿は、sp_kof@arcadiamagazine.com までお願いします。

連続写真で、各種数値で、設定原画で、燃えろ!!

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.2

THE KING OF FIGHTERS 2000 ALL CHARACTERS BIBLE

月刊ARCADIA編集部 責任編集

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 オール キャラクターズ バイブル

NEO・GEO FOREVER…なのかッ!?

中ボス・クーラ、ラスボス・ゼロを含む全キャラクター技表（もちろん各種数値が満載！）をはじめ、K・O・Fワールドをより深く理解できるストーリー、エンディング紹介、そして驚愕のボツキャラ満載の設定原画集、ストライカーのルーツを探る企画記事など、とにかく徹底的に詰め込んだ一冊。秋の夜長も、この本でオッケ〜!!

本作のメインビジュアルも担当した、ヒロアキ氏の描き下ろし表紙が目印DA!

価格：1,380円＋税
AB判/200ページ　絶賛発売中!!

★本書は全国の書店にてお買い求め下さい。また、品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用下さい。本書についてARCADIA ON WEBでもご案内しております。

通信販売のお問い合わせ先：株式会社アスキーイーシー
電話：(03) 5351-8202　HP：http://www.arcs.ne.jp/direct/
ARCADIA on WEB：http://www.arcadiamagazine.com/

冒険も佳境に入り、ますますヒートアップ!!

SLASH OUT™

お馴染みのステージ攻略は鬼門であるイービルアイも含んでいるので必見だ！　また、多人数プレイや中級者向けのプレイなど、様々な角度からスラッシュアウトの面白さを検証していくぞ。

担当：三茶切断部（スラッシャーズ）

PARTY-PLAY 多人数協力

基礎

協力プレイではマナーはもちろん、注意していきたいことがいくつかある。譲り合いすぎてもダメだし、自己中心的もダメ。しっかりと状況を把握して、最善の行動をしていくようにしたい。

CASE 1 同じ敵を斬りに行くな！

ザコ戦で、「複数人数で同じ標的を斬りにいってしまった」という状況は多く見られる。しかし、こういうシチュエーションでは、1人が斬っているときに、もう片方が小刻みなのけぞり状態になっていることが多い。

というのも、斬られた敵が空中判定になっていると、その敵に触れた味方は、ダメージを被ってしまうのだ。しかも、たいてい味方ののけぞりには気付かない場合が多い。

とくにB＋Cで転ばして連続技を入れているときなどは、そのすべてが攻撃判定の塊とも言えるので、決して近付かないようにしよう。これはダウンする敵すべてに含まれるので、体力の多いゲートキーパーもその範疇に入る。十分に注意して無駄なダメージを受けないように。

敵を攻撃しつつ、ついでに味方も巻き込みやすい。同じ敵は斬りに行かないように！

CASE 2 アイテムの条件を把握して！

アイテムの出現条件を満たすための破壊可能オブジェは、無闇やたらと壊さないように。

たいていの破壊可能オブジェはジェムを出すので、条件の成否にかかわらず破壊してしまうプレイヤーは多い。しかし、これはかなり迷惑な話だ。「たかがアイテム」と思う人もいるかもしれないが、多人数協力プレイ、とくに3人以上になると、パワーアップアイテムをほぼすべて出現させていかないと、後半面がかなり厳しいものになるのだ。

よって、破壊可能オブジェを壊すときは常に「このオブジェはアイテムの出現条件にあてはまっているか？」ということを意識していこう。

なお、肝心の出現条件だが、本誌やインターネット、ゲームセンターのノートなどでしっかりとチェックしてほしい。

ちょっと、ちょっと！　それは、ゲートキーパーを倒してからにしてくれ……。

CASE 3 とにかくアイテムは回収だ！

目の前にアイテムがあるときや、味方がダメージをくらってアイテムを落とした場合に、それを2人で見守りつつ、アイテムが消えていく、ということはないだろうか？　相手を思う心はわかるが、これはいくらなんでも無駄だ！

これを回避するためにも、画面下の味方の情報は常にチェックするようにしたい。たとえば目の前に「パワー」があり、ほかの仲間が「パワー」を2つずつ持っているとしよう。ここで、自分が1つしか持っていないのなら、目の前の「パワー」は、たとえ仲間が落としたものでも積極的に拾っていくべきだ。「仲間が落としたモノだから」といって躊躇して消さないように。

また、アイテムが消えそうなら、とりあえず回収するのも重要。無駄にするなよ！

おいおい、どっちが取るんだよ!?　と両者で牽制球を投げ合っても、無駄になるだけ。

CASE 4 チャージ攻撃は注意！

味方の放ったチャージLv4に吹っ飛ばされたことはないだろうか？　というのも、チャージ攻撃のLv2、Lv4は味方に攻撃してしまう可能性があるのだ。チャージLv2ならば、攻撃範囲の関係でほとんど気にすることはないが、チャージLv4になると話は別。かなり広範囲に味方を攻撃する判定を持っていて、距離が近いときは、かなりヒットさせやすい。もちろんチャージLv4で敵を吹っ飛ばした際に味方を巻き込むことも多い。

さらに、吹っ飛んだ先が敵陣の中央だったりすると最悪で、そのままタコ殴りにされる可能性もあるので厄介だ。

したがって、チャージLv4は使う場所を限定し、使う際は味方よりも1歩前に出て使うようにしよう。これを守らないと迷惑がられるぞ！

迷惑がられた人は、味方のチャージLV4で敵陣に特攻させられましたとさ……。

ゲー事典　**お詫びと訂正：**前号で紹介したアイテム出現法則に誤りがありました。お詫びを申し上げると同時に、ここで訂正させていただきます。**ミニエラ渓谷橋上のヒールM**→プレイヤーキャラのいずれかが橋の上にいる状態でエリアボスを倒す。**ミニエラ渓谷ステージボス部屋の「マジック」**→規定タイムをオーバーした状態かつ、部屋の支柱が残っている状態でステージボスを倒し、残っている柱をすべて破壊する。

重要アイテムがオンパレード

SECRET FACTOR Vol.2

今回の隠し要素は、前回攻略分の「バンボーラ男爵の館」と、「ミニエラ渓谷」におけるものを紹介していくぞ。いずれもアイテム関係なので、1人プレイ時はもちろん、多人数でもとくに重要となるモノばかり。とくに今回は隠し要素の出現に失敗する場合もあるので、全員で知識を持ち、確実に出していくようにしよう。

バンボーラ男爵の館エリア1

ここでは「パワー」をゲットできる。その条件は、

●ステージ開始から、ケイブ(帽子)を1匹も倒さずに、ファンタ(幽霊)を5匹倒す

である。つまりファンタだけを狙って倒せばいいのだが、ケイブの攻撃が邪魔で、1人用では結構危険。多人数なら、ファンタ係とケイブ引き付け係の役割分担をしていこう。

ケイブの攻撃が厄介だが、ファンタのみを倒していくと、5匹目でパワーが出る。多人数では必要になるぞ。

バンボーラ男爵の館エリア2

ここでは貴重品の「ディフェンス」をゲットできる。

●5本ずつ並ぶ計10本の柱の炎すべてに触れると出現する、緑オッソ(骸骨)を倒す

のが条件。炎の前を通過すればいいので、気付いた人も多いだろう。なお、この隠し要素は、タイムに余裕の出るエリアボス出現時に試みるのがオススメだ。

炎にすべて触れると、ゲート前からオッソが出現する。貴重なディフェンスを持っているので逃がすなよ。

ミニエラ渓谷エリア1

ここでは「ディフェンス」をゲットできる。

●ゲートキーパーを倒したあとにトロッコを破壊し、出現する緑ボンバ(爆弾)を倒す

のが条件。注意点は、道中でトロッコを破壊しやすいこと。トロッコ付近では、チャージ攻撃を控えめに。また、ゲートを開けたあとは、ボンバが出現しない点にも注意したい。

トロッコはチャージで破壊できる。ゲートを開ける前にしっかり開けて、ディフェンスをゲットせよ！

CASE 5 レーダーを常に確認せよ！

レーダーに表示される情報はかなりお世話になる。逆にレーダーを見ない(あまり見ない)人は、重要な情報を見逃しがち。とくに重要となるのは、パワーアップアイテムとヒール系アイテム。

自分の視界は、およそ前方90度くらいなもので、自分の横や背後の情報はほとんどないと言っていい。真後ろにヒール系があるのに、気付かずに前進してしまう人も多く、せっかくほかの人が残してくれたものを無駄にしている場面は非常にありがちだ。

したがって、敵を一体倒したあとや、前に進んでいくときには必ずレーダーを見るクセを付けていこう。

こういう状況で回復に気付かないとかなり損をする。レーダーには注目だ！

レーダー情報一覧

- ヒール系全部 ミスティック スペシャル
- パワー
- ディフェンス
- マジック
- スピード
- ザコ
- ゲートキーパー エリアボス ステージボス
- 自分

CASE 7 ゲートはゆっくり開けよう

せっかちな人にありがちなのが、ゲートをすぐに開けてしまう行動。このおかげで、ボスの出したアイテムを回収できなかったり、隠しアイテムを出せなかったりすることがある。ゲートは30秒以内に開ければいいので、なにも焦る必要はなく、ボスの出したアイテムをしっかり回収し、隠しアイテムもすべて出現させてから、開けていこう。

この場合、ゲートを開ける人はよくレーダーを見て、取り残しがないかをしっかり確認するのが重要だぞ。自分がアイテムを回収したからといって、ゲートをすぐに開けていかないように。

▼最悪なのはアイテムを残したまま、ゲートを開けてしまうこと。戦力大幅ダウンだ！

▲なにも焦ってゲートを開けることはない。隠しアイテムがあるかもしれないぞ。

CASE 6 変身したら気を付けよう

これは「ミスティック」を取ったときの話。もし、これでモンスターに変身してしまった場合、味方には近付かないようにしよう。というのも、味方がスペシャルを使った場合にとんでもないダメージを被るからだ。味方は瞬時にこちらを判断することは難しく、「敵がたくさんいる！ ここはスペシャルだ!!」という感じで、スペシャルを使う可能性が高い。もしこれをくらった場合、体力を半分以上持っていかれることもあるので、絶対に接近しないように。

なお、モンスターに変身しても、チャージを押せば、溜めモーションが出る。これに味方が気付くことを祈ろう。

また、多人数協力プレイでは「バーサークモード」も危険をはらんでいる。ボス戦でありがちな、全員バーサークモードなどは顕著な例で、これはボスを攻撃しつつも、味方同士で斬り合うことになりやすい。もともと受けるダメージが1.5倍で、さらに味方の攻撃もくらうとなると、一瞬でKOされる可能性も出てくる。したがって、多人数協力プレイならば、「バーサークモード」は御法度だぞ。

モンスターに変身してしまったら、チャージを押して味方に気付いてもらおう。

CASE 8 スタートボタンで確認

味方のスペシャルは今いくつあるか？ これは普段画面下部に出ている情報では確認できないが、スタートボタンを押すことでスペシャルの数を確認することができる。

スペシャルは道中に出るアイテムのほかに、ステージクリアでも1つ回復するので、スタートボタンでスペシャルの数を確認し、道中で出るアイテムの回収者を決めていきたい。もし、回収すべき人が認識できていなくて、アイテムが消えそうなときはもちろん自分が回収していこう。

スペシャルは命にかかわる大事なものなので、しっかりと管理したいところだ。

▼ステージクリアでも回復するので、次のステージでは5つになるのだ。

▲スタートボタンで味方のスペシャルの数を確認できるぞ。適度に使っていこう。

ゲー事典 ズッコケ!?：エリアボスやステージボスを撃破したあとにプレイヤーキャラが決めポーズをとるが、このとき決めポーズに入る前にB+C+Jを押しっ放しにしておいてみよう。決めポーズをとるはずのプレイヤーキャラがズッコケるぞ！ スラッシュなら振り回した大剣が弁慶の泣きどころにヒットして「アイタタタ……」っといった具合。え～っ？ どうしたの？

BLADE OUT

Chapter 4

Forest of Nano

敵群はチャージLv4か、ダッシュ昇り斬りでゆっくり切り崩していこう。

幻想的な雰囲気を持つナノの森は、非常に短いステージ。フィールドは広いが、誘導もできるぞ。

Forest of Nano

● 規定タイム 4'00"00 ●

CHAPTER 4

■■■……ゲート
S1～S8……石像

S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S8
A B C D E

FOREST OF NANO

石像(地蔵!?)に秘密が！

エリア1の石像S4をゲート点灯中に破壊すると「パワー」が出現。ただしS1～S3のどれかを破壊していると出ないので注意。下表は各石像のジェムだ。

S1：20	S2：50	S3：20	S4：100
S5：20	S6：50	S7：100	S8：120

触ればOK！

エリア2のゲート左の広場奥（マップ上のE）には「パワー」が隠されている。これを出すには、エリアボスを倒したあとにこの場所に触るだけでいい。

時間との勝負！

ゴルゴンの攻撃パターンは石化光線、連続石化光線、回転衝撃波、ネイルアタックの4つ。石化光線や回転衝撃波は、離れた場所で攻撃を回避しつつ、終わり際にダッシュジャンプ攻撃を仕掛けるのが基本。石化してしまうと、スペシャル以外で回避する方法はなく、レバガチャしても無意味。また、石化した瞬間にスペシャルを使うと、終了時に次の攻撃をくらうことがあるのでタイミングよく使おう。

回転衝撃波は回転しながら突進してくるが、3回転目の衝撃波まで攻撃判定はないので、背後に回るようにシフト移動すれば回避は簡単。ただ、画面端などに追いつめられたときや回避が間に合わないときには、ジャンプで衝撃波を交わしていこう。

ネイルアタックの爪はゴルゴンから少し離れた位置で背後に回るようにシフト移動すれば回避は簡単。走ると爪が追ってくるので、ダッシュは禁止。ゴルゴンの側面に回った時点で爪を回避していたら、反撃してOKだ。

反撃のダッシュジャンプ攻撃は大ジャンプ攻撃よりも、小ジャンプ攻撃がオススメ。攻撃回数は1回だが敵の方向を向いて斬るので、攻撃を当てやすいのだ。これで、タイムが足りないときは大ジャンプの2段斬りを当てていこう。

ゴルゴン戦は確実にダメージ与えないと、すぐにタイムオーバーになることが多い。そうならないためにも敵の攻撃がどの攻撃なのかを見極めることが大切だ。特に視界内に敵がいないときにはレーダーを見ながら、反撃の際の軸を合わせることが必要不可欠。慣れるまで練習あるのみだ。最後に、ゴルゴン撃破時に石像が残っていれば、すべて壊すことで「マジック」が出るので覚えておこう。

反撃はダッシュ小ジャンプ攻撃がオススメ。大ジャンプよりも格段にヒットさせやすい。

STAGE BOSS

EVIL EYE

WEAK POINT —HAIR—

連続攻撃を入れるスキのないゴルゴン。弱点の髪に攻撃するジャンプ攻撃の正確さが命運をわける！

×2 M ×1 D ×1
（3P以上）

Get Ready For The Boss!!
Fight It Out!!

ネイルアタック

爪の衝撃波を飛ばす攻撃。シフト移動していれば回避は楽だが、振り回す手にも攻撃判定があるので、あまり近寄りすぎないように。

回転衝撃波

回転しながら突進して、3回転目に衝撃波を発生させる。正面にいるときは多少ホーミングしてくるので注意しよう。

連続石化光線

光った状態から高速移動して石化光線をはなつ。基本は通常の石化光線と対処は同じなので、反撃を忘れないように。

石化光線

回転しながら円錐状に光線を出してくる攻撃。攻撃範囲を見極め、終わり際に反撃できるように敵との軸を合わせることが大事だ。

ゲー事典

タイムオーバーの注意点： ゴルゴン戦でタイムオーバーになる第1の要因は、「敵の攻撃をくらってダウンしてしまうこと」。ダウン時間は思ったよりも長いので意識したい。1回も攻撃をくらわないようにすれば、タイムオーバーの危険はグッと減るはずだ。なお、アクセルは体のやられ判定が大きいので攻撃を避ける際は慎重に。また、反撃の小ジャンプ攻撃は遅めに出していこう。

AREA 1 - Forest Of Nano -

このステージは全般的にフィールドが広い。その点は戦いやすくていいのだが、敵がまとまっていてかつ動きが少ないため、なかなか1対1で戦うことができない。これを安全に切り崩すのはやはりチャージLv4。「マジック」は最低2つ欲しいところだが、ここまでに合計4つ出現するので、満タンで来るのはそれほど難しくないはずだ。

チャージLv4を撃つ際に気を付けたいのがズッカ(カボチャ)のカボチャ投げと突進、ルーサー(トカゲ)の衝撃波。前兆を判断できたときは素早く横に動いてかわそう。「パワー」が必要なければ石像を盾にしてチャージLv3やダッシュ小ジャンプ攻撃で切り込んでいくのもいい。

なお、ルーサーを優先的に倒せばズッカ、エルバ(植物)の追加がなくなり、結果的に戦う敵の数を減らすことにつながる。ルーサーはマップ上のB、C、Dの順にズッカとエルバを伴って出現。出現ポイントで待ち、ザコから遠ざかるように奥にコンボを入れていけばザコを気にせず倒せるぞ。ただしBとCは混合になるので乱戦になりやすい。

遠くからチャージLv4をぶっ放すのが安全な方法だ。ズッカの突進には注意。

ルーサーを倒せば、取り巻きのザコを倒してもそれ以上は追加されることはない。

1回ダウンを奪い、思いっきり走って逃げれば分断することが可能。

対ゲートキーパー 赤ルーサー×3

赤ルーサー3体に加え、無限に補充されるズッカが1体。S3に引っかけて、ダッシュ小ジャンプ攻撃などで1回散らし、来た道を走って戻ると、赤ルーサーが1、2体ついてくる。ダッシュ突きで攻撃されそうになったら大ジャンプすれば避けられる。こうして距離を開けて分断し、ゆっくり戦っていくのが安全な方法だ。これは道中のルーサーに対しても使えるぞ。また、遠距離からチャージLv4を地道に当てていってもいい。フルパワーアップ状態ならゴリ押しの乱戦も可能。

注意すべきザコの対処法

このステージのザコで強敵なのはズッカとルーサーだろう。文中にもあるが、ルーサーは、敵群の中から外側へコンボで運んでいくように意識しよう。この面のザコはあまり足が速くないので追ってくることが少ない。ズッカは1対1で戦えないときは基本的にチャージLv4で。「マジック」が足りないときなどは、敵群に向かってダッシュ大ジャンプ攻撃で突っ込もう。実は確実に数を減らしていける安全な攻撃だ。

◀群れていることが多いため、乱戦は極力避けること。

➡ゲートキーパー同様攻撃後走って誘導することもできる。

大ジャンプ攻撃は、この面に限らずザコ戦全般で有効な攻撃。2回振れば一撃で倒せるのもポイント。

AREA 2 - Forest Of Nano -

ゲートを開けると赤ルーサーとともにザコが出現。赤ルーサーの背後、つまり敵群の中央で待ち、前述のように手前に攻撃してコンボでエリア1のほうへ運ぼう。また、思いっきり走って逃げれば、赤ルーサーを引っ張ってこれる。

このエリアにはヒールMが出現するが、その条件は「エルバを15体倒す」というもの。ここで注意してほしいのが(赤)ルーサー。ルーサーを倒すと敵の増援がなくなるため楽になるが、あまりに効率よくルーサーだけを倒していくと、エルバが13体しか出現しないのだ。ヒールMを確実に出したければエリア1も含め、チャージLv4や大ジャンプ昇り斬りでザコから潰していくのがいいだろう。

エリアボス前は赤ルーサーを取り囲むようにズッカが6体出現。このエリアもザコ敵の対処法は基本的にエリア1と同じでいい。チャージLv4を遠くから丁寧に当てていくのが安全だ。遠すぎるとルーサーは反応せずに行ったり来たりを繰り返す。ギリギリの間合いからチャージLv4を放ち、ズッカの数を少しずつ減らしていこう。

最初の赤ルーサーは、手前に向かってコンボをで運んでいこう。走って誘導も可。

ルーサーだけ効率よく倒しすぎると、エルバの数が少なくなり、ヒールMは出現せず。

エリア1とエリア2のタイムは共用

エリア1のエリアボス戦では、赤ルーサーをA地点まで連れてきて、チャージLv2などでダウンを奪い、すぐに走って戻れば孤立させられる。この間ズッカを倒し続ければ大量のスコアとジェムを稼げる。ズッカを4～5体倒すごとにタイムが補充されるため、かなりの稼ぎになるのだ。タイムエクステンドは6回あるが、実はこのタイム、エリア2のタイム回復を先に使っている……。6回タイムを回復させると、エリア2ではエリアボスまでタイム回復はない。5回なら途中1回だけ増える……という具合。稼ぐのもいいが、度が過ぎるとタイムオーバーは必至だ。

極限まで稼ぐと60体以上のズッカを倒せるが……、タイム回復は5回が限界。稼ぎはほどほどに。

対エリアボス 大ルーサー

ルーサーの衝撃波、剣攻撃、下段斬りに加えて、光ったときに「斬り下ろし→斬り下ろし→左フック→尻尾回転」という無敵の連係を仕掛けてくる。これをかわしてBBB……でもいいのだが、取り巻きのズッカがかなりうざったい。

これにはいい方法がある。後退しながらチャージを開始。大ルーサーが走り込んできたらチャンス! タイミングよくチャージLv4を放とう。大ルーサーは猛然と突進してくるが、なぜか何もせずに目の前で止まり、チャージLv4がもろに当たるのだ。たまに剣を突き出すときもあるが、これもこちらに当たる前にチャージLv4がヒット。このあと再び後退しながらタメに入って……この繰り返しで楽勝。

チャージしつつ後退。大ルーサーが突っ込んできたらチャンス。引きつけて……、

チャージLv4をぶっ放す。この繰り返しでOK。距離が遠めだと光りやすい。

ゲー事典 「ナノの森」のレベルアップポイント：まったくジェムを稼がずに来た場合は、ボスを倒したあと、またはステージ5の頭でレベルアップ(Lv10)することが多い。強敵となるゴルゴンと体力満タンで戦えるように、エリアボスを倒したときにちょうどレベルアップするのが理想。経験値が満たないようならエリア1のズッカで稼いでおくのがベスト。

Chapter 5

Dragon's Den

基本は待ちプレイ!?慎重に立ち回っていこう！

体力回復ポイントは多いが、意外とタイムが厳しいドラゴンの巣窟。ときには大胆な攻めも必要だぞ!!

● 規定タイム 10'00"00 ●

CHAPTER 5

DRAGON'S DEN

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 A

化石からジェム出現！

フィールドの各所に点在している化石は、破壊可能なオブジェクト。中でも2カ所に1万を越えるジェムが入っているので、パーティープレイ時は体力の残り少ないプレイヤーを優先に……。

F1：500	F2：200	F3：1500	F4：11500
F5：200	F6：500	F7：1500	F8：11500

すべて破壊すれば……

化石をすべて破壊すればヒールLが出現！　そのためにも右ルートを推奨!!

STAGE BOSS

BONY DRAGON

WEAK POINT —EYES—

比較的楽に倒せるドラゴ。攻撃パターンと、その法則を覚えてしまえば楽勝だ。

出現アイテム
なし

Get Ready For The Boss!!

Fight It Out!!

法則を覚えよう

頭上から5つの攻撃を繰り出してくるのがドラゴの行動パターンだ。弱点は頭と左右の手の先端にある目で、攻撃回避後、弱点の手に向かってBBB↓B＋Jで反撃が基本。

それぞれの攻撃を回避する方法だが、ブレス、トルネード、テイルスタンプは覆い被さるドラゴの外に出るようにシフト移動すればOK。スピンテイルは尻尾による攻撃なので、ドラゴの真下にいれば当たらない。光ってから突進してくる低空ヘッドバットは、頭と両手に攻撃判定があるので、両腕の外側にいればまず問題はない。また、光ったときにドラゴが頭上にいるときは、突進する前に、尻尾の方向に抜けてしまえばいい。

反撃ポイントについては、ブレス、スピンテイル、テイルスタンプを回避したあとがチャンス。トルネードと低空ヘッドバッドは回避後すぐに次の攻撃がくるので、斬りにいかずに様子をみる。トルネードと低空ヘッドバット後の攻撃には、ある程度の法則が存在し、次の攻撃を見極めることが可能だ。まず、低空ヘッドバットを交わしたあとは、ブレスかテイルスタンプがくる可能性が非常に高いので、これらの攻撃を見極めてからゆっくり反撃すればいい。トルネードの場合は、回避後に再度トルネードかブレスが来やすいので不用意に反撃せずに、ブレスを待って反撃。

全体的な流れは、BBB↓B＋Jで攻撃したら、次の攻撃を回避するために、ドラゴの外側にシフト移動。ここで、ブレスとテイルスタンプならそのまま移動してかわし、スピンテイルならドラゴの真下に移動後、それぞれ反撃。トルネードと低空ヘッドバットなら法則にしたがって、次の攻撃を待って反撃といった感じを繰り返せば楽勝だ。

地形の起伏が激しく、ステージが狭いので、戦いやすい場所を選ぶことも重要だ。

低空飛行ヘッドバット

光ってから突進してくる攻撃だが、攻撃判定は頭と両手にしかない。

テイルスタンプ

少し浮き上がってから尻尾で踏みつぶす。発生が早く、見てから回避はほぼ不可能。

スピンテイル

回転して尻尾を振り払う攻撃。尻尾にしか攻撃判定がないので、回避は楽。

トルネード

2度浮き上がってから竜巻を吐き出す。竜巻は若干ホーミング性能あり。

ブレス

少し浮き上がってから炎のブレスを放射。見てから回避するのは難しい。

ゲー事典　**対ドラゴ戦ワンポイント：**トルネード後の攻撃は目を斬りにいくとブレスが来やすく、離れていると再度トルネードという傾向にある。素早く反撃したいなら密着してブレスを誘うといい。低空ヘッドバット後はステージ端になることが多く、反撃しようとしても障害物のせいで攻撃しにくいときがある。そんなときは一端攻撃を止めて、ステージ中央に誘い出そう。

Dragon's Den AREA 1

×1 ×1 ×1 ×1

3つのゲートがあるエリア1は、スタート直後の浮島にザコのディノ（トカゲ）とセピア（イカ）が左右に4体出現。後半面だけあってザコとはいえ反応&攻撃がきつく、囲まれると手痛いダメージを受けることに……。そこでオススメしたいのが左ルートへ引き込み、突出した敵から順番に倒す戦い方。以降に出現する銀ガット（ライオン）も右ルートに沿って出現するので、常に左ルートへザコを引き込みながら戦っていけば囲まれづらい。また、セピア5体を倒すと出るヒールSと、敵10体を倒すと出る「ミスティック」が、ほぼ同時に出現するので取らないように要注意！

ゲートキーパー戦 青ガット×3

ゲートキーパーの青ガットはAの階段（マップ参照）よりも下で最後の敵を倒すと左側ゲート手前、上で倒すと中央・右側ゲート手前に出現。それぞれ図1の①、③の位置で待ち、誘導&分断して倒していこう。

階段よりも上で倒せば右側に出現。一応、倒したあとはすべてのゲートを開けられる。

ザコ集団後に出現する銀ガット＋ザコ5体も、左ルートへと誘導していけば……楽勝だ!!

Dragon's Den AREA 2

×1 ×1 ×1

エリア1の3つあるゲートの中で、右側端を開けた場合のみ行くことが可能なエリア2は、スタート直後に銀ガット×2とザコ×4が出現。

ここではゲートキーパー戦と同じように、3の位置から横へ移動してザコ→銀ガットの順番で、1体ずつ誘き出して倒していけばOKなのだが……タイム的にかなりシビア。しかも、エリア1道中で1体でもザコの取りこぼし（はみ出し参照）があると、ゲートキーパー前のタイムエクステンドが1回減ってしまい、タイムオーバー確定。ゲートを開けた直後、最初の敵を倒してもタイムが増えない場合は、エリア1をチェックすること。

ゲートキーパー戦 緑ガット×3

ゲートキーパーの緑ガットは図1の③の位置へ移動して待ち、階段手前の地形に引っかかったら右へ移動して1体ずつ階段の下へと誘導。タイムの余裕があまりないので、ダメージ重視のコンボで手早く倒すこと。

銀ガット×2もゲートキーパーと同じようにして、階段の下へと誘導していこう！

かなりタイムはきついが……慣れてしまえば特に問題なし。ザコの取りこぼしに注意。

Dragon's Den AREA 3

×1 ×1 ×2 ×1

勾配のきつい洞窟内となるエリア3は、ルートによって異なった3つのゲートから来れる。しかし、基本的な対処はどれも同じで、洞窟内に出現するザコ集団のディノとセピアは、ゲートの手前へと誘導して戦っていけば囲まれずに済む。ただし、最後の敵まで勢いで倒さないように……。

ゲートを利用して敵を分断。通算でディノを10体倒せば、ヒールMが出現するぞ!!

エリアボス戦 金ガット

まずは、エリアボスを誘導してからザコを一掃（図2参照）。エリアボスだけになったら、B＋C→Bで攻撃。攻撃後に光っていたらシフト移動で背後へ。「スピード」があれば、チャージLv4のほうが早く倒せるぞ！

光ったあとは引っかき攻撃×2→ダッシュが来るので、半時計回り方向へ回り込む。

ゲートキーパー戦 赤ガット×3

ゲートキーパーの赤ガットは最後のザコを洞窟内へ誘導してから倒し、図1の④の位置で出現待ち。左側の2体が壁に引っかかったのを確認できたら左側の壁に沿って近づき、右側から1体ずつ誘導していくといい。

青・緑・赤ガット誘導パターン

3体が1セットで出現してくる青・緑・赤ガットは、地形を利用して分断するのが基本。具体的には図1の①・②・③・④の周辺で最後のザコを倒してガットの出現を待ち、ガットが地形に引っかかってから横方向（①であれば左方向）へ移動して1体ずつ引っぱり出す。あとはガットのダッシュ攻撃を誘って、うまく誘導していこう。

スペースの空いている方向へ移動して近づきながら様子を見る。1体がズレたのを確認したら、残りが出てこないように元の位置へ戻って、誘導した1体が近づくのを待つ。

一定の距離に近づく&プレイヤーと座標が合ったらダッシュしてくるので、シフト移動で横へと回避。後はB＋Cでダウンさせ、残りガットが出てこない方向へコンボで運ぼう。

まずは階段の下側でダッシュを誘い、階段下①へエリアボスを誘導。続いて通路の真ん中で2回目のダッシュを誘い、通路外側②へ。あとはシフト移動で下がりながらザコを倒していく。

ゲー事典 **補充ザコについて：**各ステージのリーダー格（例：銀ガット）には護衛のザコ敵が数体、一緒に出現するが……実はコレ、リーダー格の敵よりも先にザコを倒すと新たな補充ザコが出現することも多い。しかも、このゲームでは倒した敵の数によってタイム加算がされるため、リーダー格を先に倒してしまうと……。今回攻略しているステージでは特に注意しよう！

もう一歩がんばろう

次のステップへ～中級者講座

次のレベルへ到達するには、ひと味違ったプレイを心がけよう。

ここでは、初心者から一歩抜け出すべく、中級者以上へステップアップしていくのが目的。ちょうど本編の攻略にある、ナノの森～あたりで苦戦しているプレイヤーにはちょうどいいはずだ。

コンビネーションを考察

まずはザコを相手にしたときに主に使用している、BBBからのコンビネーションを考えてみよう。

基本中の基本ともいえるコンビネーション、BBB→B＋J。安全かつ確実ではあるが、まわりの敵キャラが少ないのにこれだけで片づけていくのはちょっともったいない。タイムアタックであれば話は別だが、もう少し対ザコ戦でジェムを稼ぐことも考えよう。BBB→B＋CからやBBB→チャージLv2からのコンビネーションに、もっと積極的に挑戦してほしいというわけだ。

なお、多人数プレイでは「パワー」をシングルプレイのときと同じように保有しているとは限らない。よって、BBB→B＋Jの基本コンボでは完全に倒せないことも多い。こういったことも考えてプレイしていきたい。

また、BBB→CCCで2体の敵キャラに対抗する手段も知っておこう。最後の攻撃は吹き飛ばす効果があるため、コンビネーションが終わる前にレバーを別の標的に向けてうまく活用したい。2体以上の敵の囲みを突破する糸口としても利用できることも重要。

ジェムを稼ぐなら対ザコ戦はコンボ数重視でいこう。出なくなるまでしぼり取れ。

体力が多いヤツには……

お次はザコ相手ではなく、もう少し体力が多めの敵キャラやゲートキーパークラスを相手にした場合だ。

代表的なダメージを奪う手段としては、B＋Cを繰り返す方法がある。ダウンを奪い、バウンドしている相手に再びヒットさせて……というやつだ。ただし、必ずしもすべての体力を奪うまで可能なわけではないので注意。10ヒットからは敵キャラの吹っ飛び（バウンド）が変化するため、9ヒット目あたりから別のコンボへ派生させたほうがいい。

なお、意外に使用されていないのがBBB→Cのコンビネーションだ。このBBB→Cを複数回行ない、ある程度のダメージを与えたところでコンボへ移行し、トドメを刺すのが基本コンセプト。B＋Cの連打よりダメージ効率が高くタイムオーバーの防止になる。また、これなら浮きの低さも関係ないのもメリット。

あとはB＋C→（BBB）×α、壁際ならBBB→B＋Jを複数回当てることも可能。このあたりは臨機応変に使い分けていくといい。

完全な連続技ではないがBBB→C×αはかなり有効。体力を減らしてトドメへ。

細かいところもキッチリと

その他のポイントとしては、コンボ中の方向転換も考慮してプレイしてみよう。BBB→Cで相手を押し込んでいるときに背後に敵がきたら、そのままコンボを入れず回り込んで位置を変えてみる。さらに、BBB→チャージLv2からも、そのまま真っ直ぐにコンボを入れず、必要なときは少し方向をずらすだけでも回避できる確率が高まる。

また、ジャンプを巧みに使えば、もっと効果的に攻撃できる。ステージ1のボスであるレオーネが使ってくるジャンプ衝撃波は、その最たる例であり、ステージ2のボス、マリオネットの衝撃波にも応用できる。ほかではダッシュジャンプBも囲みの突破や敵の分断などで活躍するぞ。

スペシャルマジック活用法

[illegible]

次号予告

古代遺跡、王家の墓……
太古の時代より召還されし
屈強の魔物が立ちはだかる!!

次号の攻略は、いよいよ「Lake Rovina」と「Labylinth of Pingue」。隠しルートの謎が遂に明らかになる！

スラッシュアウト設置店舗大募集

オッス！　アクセルだ。右の2店舗では『スラッシュアウト』がスゲー盛り上がっているらしいぜ。近くの人は行ってみたらどうだ？　紹介店舗は引き続き募集中。お店の名前・住所・連絡先・プレイ料金・アピールポイントを必ず明記して、下記あて先まで送ってくれ。お店の写真もいっしょにな。

ハガキ
〒154-8528　東京都世田谷区
若林1-18-10　みかみビル7F
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「SLASHOUT」お店紹介係

E-mail
location@arcadiamagazine.com

クラブセガ札幌

北海道札幌市中央区南5条西4丁目7南興ビル内 TEL 011-512-1868

●**プレイ料金**：1PLAY100円
●**設置台数**：4台（通信台）
●**コメント**：とにかく当店では協力プレイが盛んで、常連さんほか猛特訓中です。当店は『スパイクアウト』が大変盛り上がっていたので、『スラッシュアウト』にそのまま移行して大盛況です。スラッシュ＆スパイクは当店にて盛り上がれ!!

ハイテクランドセガ香里

大阪府寝屋川市香里南之町32-5 TEL 072-834-5194

●**設置台数**：4台（通信台）
●**コメント**：当店のウリはなんと言っても、『スパイクアウト』『スラッシュアウト』がそれぞれ4台ずつ置いてあることです。また、イラストやインスト関係も充実しており、“スパイク＆スラッシュ好き”なスタッフにより、いつもコンディションが良い状態になっています。

ゲー事典　**スペシャルマジック活用法の補足**：上の本文でも解説しているとおり、タイムアタックには“攻め”のスペシャルマジックが必要不可欠だ。敵が落とすぶん、ステージクリア時の回復ぶんなどをしっかり把握し、スペシャルマジックを徹底管理しながら計画的に使っていくことを常に意識しよう。こうすることで、きっと自分なりのタイム短縮法が見つかるはずだ。

限界はまだまだ先！ 遊び尽くせ!!

ギルティギア ゼクス
GUILTYGEAR X

各種情報の公開も一段落し、各地で全国大会の出場権を賭けた熱闘が繰り広げられている「GGX」。今回はキャラ別の新ネタを中心にお届け。全国へのキップを手に入れた強者も、そうでない人も、さらなる高みを目指して突っ走れ!!

ダイアグラム大募集!!

「GGX」には、対戦におけるキャラごとの勝敗数を記録し、それを元にダイアグラムを作成、デモ画面で表示する機能が備わっている。その基板での対戦状況が一目瞭然というわけだ。

ってことで、当編集部では全国各地のダイアグラムを募集するぞ！ 店舗名を忘れずに記入し（複数台ある場合は台の位置も）、P193の住所（メールアドレス）まで「GGXダイアグラム係」宛で送ってくれ。「○○使いで強い人がいる」といったコメントも添えてくれるとよりGOODだ。ヨロシク!!

※文中では以下のような略称が使われている場合があります。

デッドアングルアタック	デッドアングル
フォルトレスディフェンス	フォルトレス
ダストアタック	ダスト
ガトリングコンビネーション	ガトリング
ロマンキャンセル	ロマンC

※連続技内の特殊な表記は、以下の意味を表しています。

- { } ……ガトリング（カッコ内）
- Ⓒ ……キャンセル
- Ⓙ ……ジャンプキャンセル
- Ⓡ ……ロマンC
- 色の薄い文字……ダスト後の特殊なつなぎ（8月号P29参照）

全国大会情報は→P128

アソシエイションXは→P163

使いこなせば即戦力!?
最新テクニック解説

巷で話題のテクニックや、まだあまり知られていないテクニックを3つ紹介。さっそく実戦投入してブイブイいわせよう！

担当　藤沢弾

カイ、投げの怪

これはテクニックというよりも怪現象の部類。カイvsファウストで、カイが通常投げを決めた場合、投げ動作の斬りがヒットする瞬間に、ファウストが行動可能となる。ここでファウストが通常投げを入力すると、なんと逆に投げを決めることができるのだ。ほかにも、ダストなどの無敵時間がある技で斬りをかわすこともできるが、カイの硬直中にはヒットしない。

相手がロマンCからの連続技を狙っていれば、ダストや覚醒必殺技も決められる。

レバーを入れつつHSを連打。なお、斬り自体はガードおよびフォルトレス不可能。

投げのリスク軽減入力

本作での通常投げには失敗モーション（いわゆるスカりポーズ）がなく、前方への投げなら➡+HS、後方への投げなら立ちHSが投げ失敗時に暴発するのは周知の事実。そこで登場するのが、ここで紹介する特殊な投げ入力だ。

やり方はP or Kと投げを同時に入力するだけと非常に簡単。たとえば➡+P・HS同時押しなら、投げ失敗時に➡+Pが出るのだ。⬅+P・HS同時押しなら立ちPになるし、K・HS同時押しというのもOK。ただし、S・HS同時押しは投げ兼ダストにはならない。

さらに、同時押しの入力受付時間（2フレーム）を利用すれば、投げ失敗時にダストやフォルトレスを出すこともできる。投げ入力後、HSを押したまま2フレーム以内にSを押せばダストになるぞ。フォルトレスにしたいなら、2フレーム以内に⬅または⬅+P・K同時押しだ。

失敗時のPからガトリングにつなげられる。ヒットしていればそのまま連続技も決まる。

⬅+P・HS同時押しが比較的便利。相手が投げを警戒して

空中技ミニテク

メイのジャンプ中⬇+HS、チップとファウストのジャンプ中⬇+Kは、ジャンプ軌道を変えて急降下しつつ攻撃する技だが、前述の同時入力の受付時間を利用することでおもしろいことができる。これらの技を出し、直後に空中フォルトレスを入力（2フレーム以内）。すると、技の出始めか空中フォルトレスでキャンセルされるのだが、その後のジャンプ軌道は技を出したときの「急降下」になるのだ。ただし、空中ダッシュ中などの空中フォルトレス不可能な状態ではできない。

次に地上必殺技の判定変化（仮）について。チップのHS殺式転移やヴェノムの瞬間移動を、ジャンプする瞬間 or ジャンプ後の着地した瞬間に入力すると、ワープ後に2段ジャンプや空中ダッシュができる。実はこのテクニック、その他の必殺技にも応用が効く、理論などは次号で紹介予定だ。

空中フォルトレスで急降下。技を出せるのはもちろん、2段ジャンプなども可能だ。

ファウストの軌道変化は撹乱効果が高い。ジャンプキャンセルなどから⬇+Kを出し

ゲー事典　投げのリスク軽減入力補足： 同時押し入力受付時間を利用して出せるのは、もともと同時押しが必要な技（行動）だけ。➡+HS（押しっぱなし）→ニュートラル→しゃがみK、と入力しても、投げとの同時入力にはならない。ミリア使いの人とか残念。なお、闇慈のみ立ちHSと➡+HSの同時入力受付時間が0フレームなので、投げ兼ダスト（フォルトレス）は不可能。

キャラ別対策講座

VS 梅喧

裂羅を封じれば、防御力が低く気絶しやすい梅喧は意外にもろい。低空妖斬扇も実はスキだらけだぞ。

担当 藤沢 弾

裂羅への対処法

いわゆるガードキャンセル技をいつでも出せる梅喧に対し、通常の連係で攻めても勝ちは遠い。そこで、裂羅を誘う方法と、裂羅を無効化できる連係を解説していこう。

まず考えられるのは、単発のダッシュ攻撃で裂羅を誘う方法。ただ、距離が近いとガードしてもたいした反撃は決まらないし、ロマンCされる可能性もある。そこで有効となるのが、ダッシュからのジャンプキャンセル可能技で裂羅を誘いつつ、ジャンプキャンセルして裂羅をかわす方法。これならロマンCされることもなく、ジャンプの下降中に攻撃を出せば硬直にヒットし、さらに連続技へつなげられる。ガトリングの途中に裂羅を狙うタイプの梅喧には決まらないが、ジャンプキャンセルから2段ジャンプや空中ダッシュで攻め（逃げ）られるので、誘いが失敗しても問題ない。

次に裂羅を無効化できる連係だが、これは下表にある6キャラで有効。裂羅は低い位置に攻撃判定がないので、姿勢の低い技で裂羅をかわし、硬直に連続技を決めるのだ。アクセルのみガトリングではなく、2発目のしゃがみKで裂羅をくぐりつつガトリングにつなぐ。ヴェノムは足払いの2段目がヒットするので、キャンセルでSダブルヘッドモービットにつなごう。

裂羅をかわすガトリング

キャラ名	ガトリング
ソル	しゃがみK→足払い
アクセル	しゃがみK→しゃがみK
ファウスト	立ちP→足払い
闇慈	しゃがみK→足払い
ヴェノム	しゃがみK→足払い
ディズィー	しゃがみK→しゃがみS

かわしたあとは反撃確定。梅喧の裂羅のタイミングが早いとかわせない場合もある

1発目の攻撃で裂羅を誘い、2発目の攻撃で裂羅をかわすorくぐりつつヒットを狙う

そのほかの対策ポイント

しゃがみK→近距離立ちSのガトリングを主体に固めてくる梅喧は多いと思うが、実はこれ、連続ガードにはなるが連続ヒットにはなっていないので、投げや無敵技での割り込みが可能（猶予は約1フレームなので無敵技は難しいが）。投げを狙う場合は、密着でしゃがみKをガードしたらレバーを後ろに入れつつHSを連打するといい。これなら投げにならなくても高確率で立ちガードになるので安全だ。また、ファウスト以外のコマンド投げでも割り込める。

低空妖斬扇ガード後は反撃が確定するのだが、距離によっては着地に反撃を合わせるのが難しい。そこで、発生が早くリーチのそこそこ長い攻撃を、空中にいるところへヒットさせてしまおう。この場合、技によってはなぜかカウンターヒットになるので、一部のキャラは強烈な連続技につなぐことができるぞ。

空中連続技にジャンプS→HSというガトリングを使う梅喧をよく見るが、このガトリングはほとんどの場合つながっていないので、ダウン復帰を超連打すればまずかわせる。

レバーを後ろに入れてHS連打。梅喧には下段→下段がないので立ちガードが安定だ

梅喧VS ソル=バッドガイ

密着か離れるかが、梅喧の行動を封じ込めるカギだ。

担当 藤沢 弾

ソルは類いまれなる地対空技を数多く持つキャラのため、梅喧戦に限らず地上戦をモノにすることが最重要課題だ。

梅喧を相手にした場合は、相手のガードキャンセル技へいかに対処するかが焦点となる。幸い、ソルにはガンフレイムがあるため、ガトリングに頼らなくてもいいのだ。

基本となる距離は立ちHSがギリギリ届く間合い。この間合いなら、立ちHSガード後に裂羅を出されても、ガンフレイムを出せば封殺できるからだ。もし相手が回り込みをしてきても、ソルのほうが早く動き出せるので問題ないし、立ちHSに爵走を合わせられた場合は、その硬直にガンフレイムがヒットする。つまりは安心だ。もちろん、立ちHS→ジャンプキャンセル空中ダッシュから攻め込めば、有利な状況から接近戦を挑めるぞ。

次にダッシュなどから攻め込んだ場合。このとき、一番よくないのが密着ではない近距離の状況。相手のガードキャンセル行動を読んでガードという選択肢を、多目にしないといけないからだ。

そこで、近距離よりは密着を意識して攻め込みたい。というのは、密着まで近づけば投げと打撃という選択ができるし、なによりジャンプキャンセルで裂羅をかわせるからだ。また、密着なら立ちK→立ちHSと出せば、立ちKガード後に裂羅を出されても立ちHS裂羅を回避できる（身を乗り出すため）。もちろん反撃可能だ。このガトリングはジャンプ防止や割り込み対策にもなるので多用していこう。

密着戦では立ちK→立ちHSのガトリングが大活躍する。反撃でこっそり体力を奪え！

梅喧VS ザトー=ONE

普段の動きを各種ガードキャンセル対策にしていこう。

担当 MVP

ザトーのインヴァイトヘルやエディは、梅喧の得意行動に対して有効に作用する。

まずは中間距離でのポイントを見ていこう。梅喧側には、地上接近手段の要となる爵走があるが、これはインヴァイトヘルを多用すればOKだ。リーチの長い足払いを使ってくることも考えられるが、ザトーはその間合いの外から遠距離立ちSを出し、すぐにインヴァイトヘルへつなげば楽に制圧していける。

空中からの攻めに対しては、しゃがみHSと↓+HSをうまく使う。低めの空中ダッシュには→+Pが一応効果的。また、相手の着地地点にいないように、素早く移動するのも重要だ。着地地点に技を重ねる形にして、抑え込んでいこう。

次に、こちらが攻めているときのポイント。この場合はエディとブレイク・ザ・ロウが効果的に作用する。梅喧の主力ガードキャンセル技である裂羅は、エディに当たって攻撃判定が消えることもあるし、ガトリングからキャンセルしてブレイク・ザ・ロウ、もしくはジャンプキャンセルをしていけば、ことごとくかわせるからだ。いずれも、裂羅のスキにガトリングを決めよう。攻勢の維持のため、エディの盾とジャンプキャンセル浮遊を使うのがポイントになるぞ。

ここでの注意点は、裂羅が空振りするまで待つことにある。焦って攻撃すると、遅く出た裂羅に引っかかることがあるからだ。最初は裂羅を完全に視認するまで地面に潜っていたり、ガードを固めたりしているほうがいいだろう。

地中の安全地帯に入って裂羅をかわす。しっかり確認したら浮上して反撃だ！

ゲー事典 **起き攻め脱出法**：空中畳替し（以下、畳）を重ねられたあとの二択だが、これは空中畳から連続ガードになるので、立ちorしゃがみガードを読みで選択するしかない。デッドアングルも有効だ。目で見てガードできる人はまずいないだろう。また、空中畳が完璧に重なっていないことが意外と多く、相手が近いなら投げや無敵技、画面中央ならバックステップも有効だ。

最新対戦攻略

SOL-BADGUY
ソル=バッドガイ

接近戦が身上のソルは、ガトリングを使い分けることでさらに強力になる。

担当/真摘世

ガトリング考察

ソルは、やはり接近戦でのガトリングとぶっきらぼうに投げるの2択がメイン。ただ、ガトリングの初段をガードされていると、相手はガード方向にレバーを入れながら割り込みを狙うだけで、投げは回避、ガトリングは連続ガードによる仕切直し、という強力な防御法となってしまう。そこで、連続ガードにはならない連係を作るのが重要となる。

この連係は、S攻撃をキャンセルしてのガンフレイムやガトリングの組み合わせを工夫する方法がよさそうだ。S攻撃→ガンフレイムはかなり有効だが、ジャンプでの回避されるとやや危険となる。

それに対して、ガトリングを工夫する方法は、選んだ選択肢が正解ではなくても、さらに選択の余地を残せるのが強み。つまり、キャンセル必殺技やジャンプキャンセルによる硬直軽減→攻勢維持という選択を最後まで残せるのだ。このようなガトリングを、具体的に紹介していこう。

まずはしゃがみKスタートの場合。ここではおもに2つのガトリングを使い分けるとよい。ひとつは、しゃがみK→しゃがみS→足払い。本来は連続ガードとなるのだが、しゃがみK→しゃがみSのつなぎを可能な限り遅らせることで、しゃがみSが連続ガードにならないのだ。ただし、しゃがみK→しゃがみSのつなぎが元々早いため、いきなり使っても、相手が割り込む前にしゃがみSをガードさせてしまうことが多い。そこで、これは起き攻めのガンフレイム重ね後など、しゃがみKをガードさせる前になんらかの技をガードさせている場合に使っていくといいだろう。

もうひとつはダッシュしゃがみKで突っ込んだ場合に使用。先述のとおり、ある程度相手に技をガードさせたほうが反応させやすいので、ここではしゃがみK→しゃがみSが連続ガードになるようにする。しゃがみSで止めたあと相手とほぼ同時に動き出せるので、ここからしゃがみK→足払いか、しゃがみHSを出してみよう。前者は地上割り込み用、後者がジャンプ対策で、どちらも連続技で追加ダメージを狙えるのが重要だ（前者はタイランレイブを使う）。

次にダッシュ立ちKで突っ込んだ場合。立ちKはソルの通常技の中でもっとも攻撃発生が早く、攻撃位置の関係でジャンプ防止にも適した技。このダッシュ立ちKからは、ガトリングで立ちHSにつないでいこう。ここで立ちHSがカウンターヒットした場合は、キャンセルからのガンフレイムが連続技になるし、ガードされてもジャンプキャンセルでの攻勢維持が可能なのだ。

しゃがみK→しゃがみSは、つなぎを遅らせると割り込みをつぶす連係となる。

今回は立ちS→ガンフレイム以外で相手の割り込みをつぶす方法を模索してみた。

ダストアタックを使う

ダッシュしゃがみHS→ダストを使ってみよう。割り込まれないのでヒット率抜群だ！

ダッシュしゃがみHSからダストアタックは、割り込まれない。意外と使えるぞ

最新対戦攻略

KY KISKE
カイ=キスク

戦略に厚みを増し、ダメージアップを図るため、さまざまな状況からロマンキャンセルを駆使せよ。

担当/がっちん

流れるように連係しよう

今回のカイは、まずスタンディッパーがガードされた場合のロマンキャンセルのススメからだ。すでに自然に連係へ組み込んでいるプレイヤーも多いが、攻めの持続性はかなり高く、大きな武器となる。

かけるタイミングは基本的に1段目がいい。ここからの選択肢は、ダッシュしゃがみKやその場からの遠距離立ちS→スタンエッジなど。また2択にはなってないがダストアタックも有効。ロマンキャンセルを保険兼攻めの起点とすれば、今まで以上にスタンディッパーが使いやすくなるし、積極性が生まれてくる。

そして別の技へと派生していけば、プレッシャーを与え続けることも可能になる。

スタンディッパーをガードされたと思ったときは、ロマンキャンセルで2段目を放棄。

投げもロマンキャンセル

カイの通常投げはロマンキャンセルが可能で、そのメリットを大きく活用できるキャラクターだ。ダメージ効率が高いので、実戦導入しない手はない。テンションゲージはすべてこれにつぎ込むことになる可能性をも秘めている。

さて、追撃に使うオススメの連続技は、左表のように大きく分けて4タイプ。相手キャラによって変わるので覚えて練習しよう。もちろん、確[illegible]中でダウン復帰されないものを紹介している。なお、画面中央の場合を基本にしているが、画面端なら[illegible]ので探してみてほしい。

コツとして、ロマンキャンセル→近距離立ちSは最速が基本。ただし、ソルなどは空振りするので注意。空中ヴェイパースラストが当たらないⅣのキャラには、さりげなくHS空中スタンエッジを撃っておくといいだろう。

通常投げロマンキャンセル連続技

Ⅰ 近距離立ちSⒿSⒿ｛S→HS｝Ⓒヴェイパースラスト
※オススメ相手キャラ：ミリア、ファウスト、アクセル、ディズィー

Ⅱ 近距離立ちSⒿ｛K→S｝Ⓙ｛S→HS｝Ⓒヴェイパースラスト
※オススメ相手キャラ：ソル、テスタメント

Ⅲ 近距離立ちSⒿ｛S→HS｝Ⓒヴェイパースラスト
※オススメ相手キャラ：カイ、メイ、ポチョムキン、梅喧、ヴェノム

Ⅳ 近距離立ちSⒿ｛K→S｝Ⓙ｛S→HS｝
※オススメ相手キャラ：ザトー、チップ、紗夢、ジョニー、闇慈

ロマンキャンセルの潜在能力は高い。うまく活用してレベルアップをしよう。

[illegible]によってはかなりの大ダメージ。う[illegible]を狙っていく価値はある。

ゲー事典
ソル／ガンフレイム重視：最近バンディットリヴォルヴァーは対応され気味。そこで多用するのがガンフレイム連発モード。ジャンプで容易に回避されるが、相手にとってはいやらしい。
カイ／有効に運用せよ：投げでもテンションゲージは溜まるため、MAXならスタンディッパー→ロマンキャンセル→ダッシュ→フォルトレスで停止→通常投げ→連続技と行なえるぞ。

MAY

最新対戦攻略

メイ

GGXの重要なキーワード、起き攻め。今回はメイの効果的な起き攻めを紹介していこう。

担当：ももやん

追い打ちが重要

今回のテーマである起き攻めを狙える状況は2つ。足払いを絡めた連続技のあとと、オーバーヘッド・キッス→グレート山田アタック後だ。

足払いを絡めた連続技の代表例は、ジャンプ中⬇+HS→立ちP→足払いとなる。前々号の攻略では、このあとにイルカさん・横を入れていたが、起き攻めのほうが重要なので足払いで止めるようにしたい。

地上戦でダッシュ立ちPやしゃがみKからつないでもいいだろう。積極的に足払いを狙って、ダウンを奪うのだ。

ダウンを奪ったら追い打ちを入れにいく。追い打ちに使う技は、ダッシュしゃがみK→近距離立ちSだ。この2ヒットが入れば、相手はダウン復帰ができない状態になる。

この追い打ち、足払いからは簡単だが、グレート山田アタック後はタイミングが重要。早いタイミングで追い打ちに行くと、攻撃が当たらないのだ。完全に地面に倒れているところを狙おう（地面についてから小さくバウンドするので、そのあと狙うように）。

追い打ちをヒットさせたら、近距離立ちSをキャンセルしてHS拍手で向かえてください（以下、拍手）を出そう。すると、相手の起き上がりにちょうど重なるのだ。ただし、チップ、紗夢、アクセル、闇慈、テスタメントに対しては一瞬だけ拍手を溜める（ボタンを押し続ける）ようにしないと、うまく重ならないので注意してほしい。

さあ、何が出るかな？

拍手が起き上がりに重なるので、相手は手出しできない状態になる。そこで、下段、中段、投げを絡めた択一攻撃を仕掛けていくのだ。

基本となる選択肢は、しゃがみK→足払い、しゃがみK→ダスト、直接ダスト、といったところ。これだけの連係を混ぜておけば、どれかに引っかかるはずだ。

相手がガードに徹しているようならば、オーバーヘッド・キッスを狙うのもアリ。早すぎると空振りするので、一瞬待ってからコマンド入力しよう。ダストの裏選択肢となっているのだ。

強力なジャンプ⬇+HSからの連続技。立ちP→足払いが安定

キャンセル拍手で向かえてくださいを重ねていこう。これで、一方的に攻撃を出せるぞ。

足払いでダウンを奪ったら、ダッシュしゃがみK→近距離立ちSで追い打ちして

ダストアタックの裏選択肢として、オーバーヘッド・キッスも効果的だ

中、下段の揺さぶりは基本中の基本。ガトリングを駆使して、連係を増やそう。

起き攻めを強化することにより、攻めの幅が大きく広がることだろう。

Millia Rage

最新対戦攻略

ミリア＝レイジ

ハイジャンプを使用した空中での連続技を大紹介。さらにHSタンデムトップで起き攻めも継続だ。

担当：まっちん

しゃがみK・しゃがみHS

今回のミリアは連続技の特集をしていくぞ。ハイジャンプキャンセルを使用したものばかりで、これによりさまざまな恩恵が受けられる。では、さっそく見ていこう。

まずはしゃがみK→しゃがみHSを基本の形とした場合の連続技から。相手キャラや画面端などの条件が必要な場合がある。また、相手が完璧なタイミングでダウン復帰をしてくると苦しいが、狙ってみる価値は充分にあるといえる。

なお、確定ではないが3ループ目も拾えるので、余裕があれば挑戦してみてほしい。

バッドムーン

お次はバッドムーンから始めた場合のコンボだ。基本は密着状態からの低空バッドムーンと考えてほしい。あまり離れていたり、位置が入れ替わったりすると失敗してしまうときもある。この連続技も起き攻めの選択肢として使用できるため、➡+Kに取って代わる戦術となるほどだ。

拾う技はやはり➡+P。ただし、重さの関係でジョニーに対しては立ちKで拾っていくこと（ポチョムキンにはどちらで拾っても構わない）。可能ならば2ループ目に挑戦してみてもいいだろう。

通常投げからも決まる

最後は通常投げ。ここからも連続技が狙えるぞ。基本は瞬間的にだが、前方ダッシュは最速で行なおう。キャラによって難度は異なるが、2セット目も可能だ。なお、ジョニーだけはしゃがみPで狙うこと。

しゃがみKスタート

{しゃがみK→しゃがみHS} Ⓙ {S→P→S→HS} → {➡+P（1段目）→しゃがみHS} Ⓙ {P→K→S→HS}

2ループ目を狙うため、ハイジャンプ後の初段にSを使う。安定するならP→K→S→HSが基本。ただ、完璧なダウン復帰は難しいので、強気で狙っていける。

バッドムーンスタート

バッドムーン→ {➡+P（1段目）しゃがみHS} Ⓙ {P→K→S→HS}

慣れれば3つの中ではいちばん決めやすい連続技になる。ハイジャンプしないでノーマルジャンプになるのは、入力のタイミングが早すぎるのが原因だ。

通常投げスタート

通常投げ→（ダッシュ）{➡+P（1段目）→しゃがみHS} Ⓙ {P→K→S→HS}

とにかくダッシュのタイミングが命となる。➡+Pのみのヒットだと、事実上起き攻めを放棄した形になるので、狙うなら確実に決めておきたいが……。

※上記3つの連続技のⒿは、すべてハイジャンプによるキャンセル。また、連続技後はダウン追い打ちの基本パターン（{しゃがみK→近距離立ちS} Ⓙ HSタンデムトップ）で起き攻めに移行可能。

最強の名をさらに不動のものとする連続技の数々。もはやミリアに死角はない？

どこからでも連続技が狙えて、起き攻めへ移行できる。これほどまでに強力とは

ゲー事典 メイ／連続技補足：ジャンプ中⬇+HS→立ちP→足払いの連続技は、相手キャラクターによって入りやすさに差がある。とくに闇慈に対しては入りにくく、立ちPが届かないことがよくある。ジャンプ中⬇+HSを当てる位置に気をつけよう。話は変わって、最近ダッシュからの究極のだだっ子をよく狙う。しゃがみKで追い返そうとする相手に対しては効果的だぞ。

最新対戦攻略

梅喧 BAIKEN

梅喧の"勝つための"戦術は、起き攻めの永久機関。この2択攻撃のループに関係する細かいネタ集です。

担当 藤沢

追い打ちの見直し

低空妖斬扇や足払いヒット後の追い打ちは、全キャラに対してダッシュ➡＋HS→足払いが決まる。当然、足払いをジャンプキャンセルして空中畳返し（以下、畳）を重ねていけるので、こちらの追い打ちを使おう。ただし、➡＋HSの攻撃判定は刀の先端にあるので、相手を画面端に追い詰めた状態だと攻撃判定が画面外に出てしまい、ヒットしないことがある。画面端では距離によってダッシュ近距離立ちS→足払いと使い分けよう。

また、➡＋HSは相手キャラや低空妖斬扇のヒットした打点によって、出すタイミングを変える必要があるので注意。

細かいデータいろいろ

まず、空中畳はベストのタイミングで重ねると最大29フレーム有利な状態になる。空中畳後に相手との距離が開いてしまう時があると思うが、空中畳がバッチリ重なっているなら、ダッシュからの低空妖斬扇としゃがみK、どちらもちゃんと連続ガードで当てることができる。割り込みを恐れず強気に攻めていこう。

次にしゃがみK・近距離立ちS。これは、実は連続ガードにならないガトリング。投げで割り込まれてしまうので、ダッシュしゃがみKを狙うときは先端を当てるように出すか、連続ガードになるしゃがみK→➡＋Pを使うといい。➡＋Pにつないだ場合、ヒット時は連ね三途渡しorジャンプキャンセル低空妖斬扇がつながるが、下段攻撃に派生できないのが欠点。しゃがみK→近距離立ちS→足払いorジャンプキャンセル低空妖斬扇は「しゃがみKをガードされてもループに持ち込める2択を迫っていける」ので、➡＋Pとうまく使い分けていこう。

最後に、低空妖斬扇ロマンC後の連続技は、ジャンプS→妖斬扇くらいが限界。ループが途切れるので実用性低し。

ダウンへの追い打ちは➡＋HS→足払い
わりといまさらな訂正ですがご勘弁を。

回り込みの狙いどころ

ガード後に反撃の入らない覚醒必殺技に対して回り込みを使い、ダストやしゃがみKからの連続技で反撃するのは基本ともいえる。ここでは、回り込みからの立ちHSがカウンターになる連係を紹介しよう。ソルの立ちHS→ガンフレイムや、ディズィーの立ちHS→よく話し相手になってくれますに対して、立ちHSをガード後に回り込みをすれば、反撃の立ちHSがカウンターに。

すぐに立ちHSを出すとカウンターでヒット。ダストにつながるので見返り大。

距離によっては背後に回り込めないので注意。立ちHSガード後に回り込みを使い

連続技続報

Ⅰ ダスト→ホーミングジャンプ{HS→S→S→P→S→P→K} Ⓙ {K→S} Ⓒ 妖斬扇
Ⅱ ダスト→ホーミングジャンプ{S×3→P→S→P→K} Ⓙ S Ⓒ 妖斬扇
Ⅲ（画面端）通常投げ→連ね三途渡し（2ヒット）→{➡＋HS→足払い}

Ⅰは全キャラに決まるものでは最大ダメージの追撃で、Ⅱはそれの実戦向き簡易版。Ⅲは空中畳を重ねにいけるのがウリ。

最新対戦攻略

ジョニー JOHNNY

いつも詳しい研究報告をしてくれる山野さん、どうもありがとうございます。少し だけ改良しつつ……。

担当 ちゃっきー

レベル上げ、そして■連係

闘い慣れた相手の場合、なかなかグリター イズ ゴールド（以下、コイン）をくらってくれないもの。そこで、ヒットさせるチャンスを可能な限り増やしていくことを考えたい。今回取り上げるのは、足払い2段目→キャンセルコイン。おもに、しゃがみK→近距離立ちS→足払いのガトリングから使っていこう。ガードされていたときは攻めの連係になり、ヒットしていればコインがダウンへの追い打ちになるところがポイントだ。ただし、ソル、チップには足払いが1段しか当たらないので、1段目キャンセルにすること。間合いが近い場合はコインが空中ヒットしてしまう（＝ダウン復帰される）が、それはそれでよしとする。

さて、足払い2ヒット（→コイン）のあとは、すぐにダッシュして近距離立ちSを出そう。するとコイン→近距離立ちSがダウン追い打ちになり、キャンセルバッカスサイを起き上がりに重ねることができる。このあたりは、前回紹介した起き攻めの応用形だ。ミストファイナーのレベルがすでに2のときは、足払い1段目→キャンセルミストファイナー（構えキャンセル）→ダッシュしゃがみK→近距離立ちS……の起き攻めパターンに切り替えよう。

どちらの場合も、ガトリングを重ねてキャンセルミストファイナーにつなぎ、ガード不能からレベル2専用の追撃につなぐのが基本だ。ちなみに、直接ミストファイナーを重ねた場合、ガード不能にはならないことに注意（※前号の記事に誤りがあったことをお詫び申し上げます）。

また、レベル2のミストファイナー・中段or下段後も、追撃を我慢すれば同じパターンに持っていくことができる。相手に50%以上のテンションゲージがなく、かつ無敵技を持っていない場合は、理論上コインがある限り連係を続けられる、というわけだ。このときは、ミストファイナー後少し待ってからコインを出すこと。早すぎると、バウンドの関係上近距離立ちSが当たらなくなるので注意しよう。また、ダメージ効率がやや悪いので、コインの枚数に余裕があるときのみにしたい。

即ダッシュし、近距離立ちSへ。これが2発目の追い打ちになる。これをキャンセルして

足払いの2段目をキャンセルしてコイン。ダウンへの追い打ちになって、ミストファイナーがレベルアップ

バッカスサイ。ミストファイナーのレベルを上げつつ、そのままガード不能連係に移行できるのが強みだ。

グリター イズ ゴールド&ミストファイナー絡みの上級戦術を紹介しよう。

連続技続報

➡＋Korダスト（カウンターヒット）→➡＋HS Ⓒ ミストファイナー・中段（レベル2）→➡＋HS Ⓒ「それが俺の名だ」

カウンター限定の大ダメージ連続技。➡＋Kは、通常時でもカウンターヒットになるケースが多い。ただ、軽いキャラ相手、かつ空中ヒット時はダウン復帰される。ダストはガードゲージ点滅時に狙おう。

ゲー事典 **梅喧／ガード後に回り込み→反撃の決まる覚醒必殺技一覧：**タイランレイブ、百重鎌焼、一誠奥義「彩」には、立ちHS（カウンター）→ダスト。グレート山田アタック、エメラルドレイン（2発目にガードキャンセル）、連ね三途渡しには、しゃがみK（距離によっては要ダッシュ）～連続技。レッドヘイル、ガンマレイには、ダッシュ→ダスト（レッドヘイルは着地に合わせる）。

最新対戦攻略

AxL LOW

アクセル=ロウ

真上を攻撃する技に乏しく、対空に苦労することが多いアクセル。工夫をこらし、弱点を克服しよう。

担当 ちゃっきー

ジャンプ攻撃の活用

空対空に活用したい技の筆頭はジャンプK。この技を先読み気味に使い、空中ダッシュを止めていこう。もし当たらなくても、スキが小さいので大きなリスクはない。すぐに動けるようになるぞ。通常ジャンプからこの技を当てたら、ジャンプキャンセル↓HS↓キャンセルアクセルボンバーで追加ダメージを与えよう。

また、ジャンプHSは持続の長さがポイント。攻め込む際も少し早めに出し、最後の判定を地上の相手に当てるように使おう。こうすれば、ジャンプ防止の効果も期待できる。

ジャンプSは、ガトリングのPまで入力しておくのがオススメ。近距離での空中ヒット時にキャンセルアクセルボンバーまでつなげられれば、ダメージアップが見込める。

空対空にジャンプK。空中ダッシュを迎撃し、真上からの攻めを事前に防ごう。

しゃがみKの信頼度

アクセルのしゃがみKは、出したときに姿勢が非常に低くなるのが特長。このおかげで、ジョニーの「それが俺の名だ」などをかわしつつヒットすることもある。

この性質は、めくり対策としても力を発揮する。実際めくり攻撃でこのしゃがみKをつぶせるのは、メイの⬇+HSやチップの⬇+Kといった特殊な性質を持つ技だけ。ポチョムキンや闇慈のジャンプHS、ジョニーのKなども当たらないので、くぐったあとは迷わず着地に重ねてしまおう。

もちろん着地ガードされる可能性はあるが相手に攻めさせないことに意味がある。

必殺の弁天刈りも真上には攻撃判定がなく、めくりを狙われると苦しい。

究極連続技

アクセルボンバーヒット後にしばらくダウン復帰されないことを利用すれば、画面端近くで究極的な空中連続技を組み立てることができる。そのやり方は、近距離立ちSなどをジャンプキャンセルし、いきなりアクセルボンバーを当てる方法。こうすると相手は低空に落ちるまでダウン復帰できないため、着地してからの攻撃につなげられる。その後は近距離立ちS↓ジャンプキャンセルアクセルボンバーのループが基本。徐々に浮きが低くなるが、➡+P or 立ちK↓近距離立ちSに切り替えて高さをキープすれば、かなりの数を決められるぞ。

始動は、弁天刈り~追加アクセルボンバー↓ロマンCや、➡+P↓近距離立ちSなど。いろいろと試してみてほしい。

着地直後に攻撃を出せば、ダウン復帰されない。再び近距離立ちSにつないでループへ。

近距離立ちSをジャンプキャンセルし、低空で直接アクセルボンバーを当てよう。

最新対戦攻略

御津 闇慈

御津 闇慈

攻撃レベルに注目しつつ、ピンポイントの破壊力を増大させよう。

担当 [illegible]

この技に注目!!

闇慈の立ちPは、しゃがんでいる相手に当たらないし、連打ができるわけでもないので軽視されがちだ。しかし、ほかのキャラの立ちPと比べて勝っている点がある。

それは攻撃レベルだ。普通、立ちPの攻撃レベルは「1」なのだが、闇慈のそれは「2」。このことによる恩恵は、空中の相手にヒットさせた場合、ハイジャンプキャンセルK↓S↓HS↓針・弐式まで連続技になることに表れている。

また、ヒット時の間合いが近ければ、キャンセルして陰を出せばしっかり連続技になる。つまりは、大ダメージを与えていけるわけだ。では、どこで立ちPを使うか?

なにげない立ちPがお題。隠れたオ能の持ち主だったこの技に感謝!

対空迎撃に活用する

闇慈の対空兵器として活躍しているのは、おもにしゃがみHSのガード判定を使った紅であろう。これを警戒した相手は、技を出さずにジャンプするか、めくりを狙ってくるはず。そこで立ちPの出番!!

立ちPは攻撃位置が高いので、相手がジャンプ攻撃を出そうとしたところに当たることが多い。ほかのジャンプキャンセル可能な通常技を狙うよりも、相討ちや一方的な負けが少ないのだ。もちろん攻撃発生の早さが幸いして使い勝手がよいのもポイント。

また、めくりにも素早く対応できるので、紅の裏の選択肢として活用しやすい点も見逃せない。近い間合いで相手のジャンプに立ちPを当てた場合は、陰へとつなぐように切り替えられると心強い。

さらに、立ちPの攻撃位置の高さは、相手の低空空中ダッシュにも対応可能だ。低空空中ダッシュに対抗する技はこれ以外だとほぼないので、重要度が高い。もちろん、やや早めに置いておく形がベストで、ある程度の先読みが必要となる。しかし、立ちPなら空振りしてもまったく問題にならないし、ヒット時はハイジャンプからの連続技を狙えるので、積極的に狙っていくほうがいいぞ。

ありがちなバックジャンプ低空ダッシュも撃墜可能! 空振りは気にしなくていいぞ。

紅の裏の選択肢として活躍が見込まれる立ちP。めくりにも対応している優れモノだ

ついに低空針・弐式からの連続技を発見! 怒濤の起き攻めを展開せよ!!

連続技続報

Ⅰ低空針・弐式(2段目)Ⓡ▶立ちPⒿ▶(ハイジャンプ){K→S→HS}Ⓒ▶針・弐式

Ⅱデッドアングル Ⓡ▶近距離立ちSⒿ▶(ハイジャンプ){K→S→HS}Ⓒ▶針・弐式

Ⅰは立ちPの攻撃発生と攻撃位置に注目したもの。低空針・弐式からの連続技はダメージ源として非常に価値が高いので、是非ともマスターしたい。

ゲー事典

アクセルの追い打ちは?:ダウンした相手に追い打ちするときは、立ちHS→キャンセルS弁天刈りがもっともダメージが高い。間に合わなさそうなときは、足払いキャンセルにしよう。

闇慈vsファウスト:ファウストに対しては、やや近い間合いなら足払いから陰が連続ヒットする。連続技のダメージがとんでもないことになるので、かなり楽な相手といえる。

最新対戦攻略

TESTAMENT

テスタメント

テスタメントの持ち味であるガードレベルに注目し、大胆な大鎌で戦意喪失を狙うのが今回の使命。

担当 [illegible]

まずは知る、超絶連続技

テスタメントは遠距離立ちSのおかげで相手のガードレベルを溜めやすいキャラ。カウンターヒット時限定の連続技をガンガン狙っていける。

まずは左の表を参照してもらいつつ、カウンターヒット時の連続技を見ていこう。ポイントはグレイブディガーがカウンターヒットすると、さらに追撃可能というところ。

相手のガードレベルがMAXなら、➡+Pからでもグレイブディガーがカウンターヒットに。「ガードレベルMAXなんて、そうない状況だ」と思ったのか、遠距離立ちS→グレイブディガーの連係でかなりガードレベルが溜まるうえ、ダッシュ立ちK→➡+Pとすれば、立ちKでガードレベルを溜められるので十分に狙っていけるレベルだ。

なお、ソルのしゃがみ状態に対しては、➡+P→しゃがみS→グレイブディガーが連続技になる。これはガードレベルがMAXでなくても狙っていけるぞ。しゃがみ状態という条件が厄介に思えるが、➡+Pがヒットした場合、相手はほぼしゃがみ状態と考えられるので、実戦的といえる。

ちなみに、ディズィーやミリアはⅠの連続技だけで気絶させられるので、積極的に狙おう。決まればほぼ勝ちだ!

連続技続報

Ⅰ {➡+P→しゃがみS→しゃがみHS}→グレイブディガー→立ちK Ⓙ▶ {K→S} Ⓙ▶ {S→HS}

Ⅱ グレイブディガー→{立ちK→近距離立ちS} Ⓙ▶ {K→S} Ⓙ▶ {S→HS}

Ⅰはグレイブディガーまでカウンターヒットにするのが重要で、ガードレベルがほぼMAXでないとダメ。Ⅱは距離によって立ちSが近距離版にならない。

ソルにはしゃがみHSを抜いてもつながる。ガードレベルがMAXでなくても狙えるぞ。

この連続技、防御力が低い相手に決めると、全体力の75%を奪う。是非とも決めたいね。

突発的にグレイブディガー

今度はⅡの連続技について。これはグレイブディガーが単体でカウンターヒットしたときの連続技。間合いが遠いと立ちSが近距離版にならないのがポイントだ。

よって、グレイブディガーをいきなり出す、というよりも、連続ガードでない連係に割り込んでもらう形のほうが状況的には多くなるだろう。

実戦的には、ダッシュ立ちKや遠距離立ちSに、早めのキャンセルをかけて出していくといい。いずれもガードレベル上昇値が高いので、純粋なカウンターヒットとガードレベルによるカウンターヒットの両方を期待できるぞ。

グレイブディガーはガードされると反撃を受ける可能性があるが、ヒット時のうまみを重視して多用していこう。

立ち技のK→S→[illegible]からグレイブディガーで、ガードレベル[illegible]

連続ガードにならない連係で攻め、割り込みをグレイブディガーでつぶしていこう。

最新対戦攻略

DIZZY

ディズィー

ダウン復帰のとれない魚を捕るときに～から、追加ダメージを取りつつさらに攻めを継続していこう!

追い打ちからの起き攻め

ガトリングからの連続技や投げからの追い打ちとして使う、魚を捕るときに～ヒット後の基本パターンは、ダッシュ➡+HS(2ヒット)からのキャンセルHSよく話相手に～。これなら、攻撃判定の持続時間が長いレーザー部分を起き上がりに重ねられるため、追い打ち後の起き上がりタイミングが微妙に異なることによる、キャラごとの使い分けを考える必要はない。ほとんどの場合は完全に起き上がりへレーザー部分が重なるため、さらにダッシュから攻めを継続していくことができる。

レーザー部分が完全に起き上がりへと重ならないキャラに対しても、起き上がり直後の無敵技とバックジャンプ以外の行動を封じることはできるので、最低限レーザー部分を空中ガードさせられる。

ただし、しゃがみ姿勢がもっとも低いファウストに対してのみ、例外的にレーザー部分をしゃがみガードさせられないので、追い打ち→キャンセル木の実をとるときに～で代用。また、ダッシュからの➡+HSが2ヒットしないポチョムキンとジョニーに対してや、立ちHS→魚を捕るときに～が遠距離でヒットした場合などは、確実に追い打ちできるしゃがみK→しゃがみHSに変えることを忘れずに……。

バックジャンプへの対処

レーザー部分が完全に重ならないキャラには、起き上がり直後のバックジャンプで攻めを回避されてしまうが、これには2つの対処法がある。

ひとつは、追い打ちをしないでHSよく話相手に～を使う方法。これならファウスト以外の全キャラに、起き上がりへと完全なタイミングでレーザー部分を重ねられる。もうひとつは、ダッシュ➡+HSで空中ガードしている相手を叩き落とすといった方法。2ヒット後、ハイジャンプキャンセル→S→P→HSなどの空中連続技で、さらなる追加ダメージを狙っていこう。

そこからさらに攻めることが可能。半数のキャラに対しては完全に起き上がりへ重なる

追い打ちにキャンセルをかけてHS発動のオプションを起き上がりに重ねていけば……

オプション活用法

HS発動以外は、いまひとつ使いにくいオプションだが……、起き攻めなら話は別。この際に使っていくのはKのよく話し相手に～。魚を捕るときに～ヒット後、相手がバウンドした瞬間に発動し、硬直が切れると同時に素早くダッシュージャンプでめくり気味に跳び込めば、ガード方向を惑わせることが可能。バリエーションに組み込もう!

めくりジャンプS。オプションはめくりにならないが、タイミングをずらせる。

この距離であれば、しゃがみガードにもオプションがヒット。跳び込みから……

レーザーをバックジャンプで回避する相手はダッシュ➡+HSで迎撃しよう!

ゲー事典 ディズィー連続技:しゃがみP×2～3→しゃがみHS→魚orインペリアルレイ……リーチが長く、連打可能で牽制や反撃、割り込みなどに使えるしゃがみPからの連続技。しゃがみP×2～3の間にヒットチェック。めくりジャンプS→立ちK→立ちHS→魚……少し引きつけてジャンプSを出せば、連打で立ちKにつながる。めくり時は距離が離れるのでこちらを使う。

BATTLE GEAR 2

中級コースをS2000、FD3Sで攻める! 星4つのレースで1位を狙うぞ!

コースを攻めるだけでも大変なのに、今回はレースにトライ! それも難しい星4つにトライだ! 攻略のカギはコーナーリング! そこで速いライバルを強引に押し退け順位を上げていくぞ!

MAZDA RX-7 Type-RS

HONDA S2000

視点1

視点2

視点3

基礎攻略 PART2 視点&回転数

インを攻めるとき、車の状態を把握するときに、またより効率よく速く走りたいときに「視点」と「回転数」は大きく影響する!

ドライブゲームにおいての視点の選択については、いろいろな選択の理由があるだろうが、基本的には各プレイヤーの好みで決まることが多い。今回は、その視点を選ぶ基準を確認をしてみたい。

バトルギア2には、マイカーが見えずやや低い視点、ドライバーの視点、そしてマイカーの後ろからの視点の3つが用意されているのだが、その内よく使われているのはドライバーの視点以外の2つだ。

本物感覚なら視点2が一番近いが、視界を妨げる部分があるために嫌われるようだ。

本物好みの人は、その妨げる部分のない視点1を選び、とくにこだわらない人は、車の挙動が客観的に把握することができる視点3を選んでプレイをしているようだ。

もし視点を決め兼ねている人がいたら視点3がオススメ。理由は、ミスをした時に状況が解かりやすく、リカバリーの対応が取りやすいからだ。

これによりミスを重ねることが減り、上達のスピードを上げることができるぞ。

ベタ踏みよりも回転数を気にして!

前作では、スタート時に回転数を調整することでロケットスタートができたが、今作はその部分が調整されたためにその効果がなくなった。

だが効率の良い加速方法は本物の車同様にあるので、それを実行することで少し加速を良くし、タイムを縮めたい。

その方法は、単純にエンジンの回転数をアクセルワークによって調整をすれば良い。

S2000はデジタルメーターなのですごく解かりやすい

その回転数とは、タコメーターの針がレッドゾーンに入る手前500回転ほど下に合わせておくと良いだろう(車によってやや誤差があり)。

FD3Sはオーソドックスなメーター見慣れないと合わせにくい

スタート後のシフトチェンジは、針がレッドゾーン突入した直後でOKだ。(レッドゾーンまで回らない車は針が止まる直前でシフトアップをするようにしよう)

ゲー事典 タイトーオフィシャルホームページでは、バトルギアのタイムアタックランキングを継続して実施中! まずトップ(http://www.taito.co.jp/)からアーケードのページに入り、バトルギア2のタイムアタックランキングを選択しよう。「i-MODE」からのエントリー(http://www.taito.co.jp/gm/i/index.html)も可能だぞ!!

クラスBで走る！

中級

COUSE LENGTH 1,835m
ELEV… 30m

攻略のポイント

今回のクラスBで走る！は、後輪駆動の車の中では操作がしやすいホンダのS2000を選んで走るぞ！

決して速いわけではないが、車のパワー・重量などのバランスが良いクラスB車は、コースを攻めるという部分では非常に面白い。それをより感じてもらうため、操作が面白い後輪駆動のS2000に乗ることにした。

その攻略だが、レースモード、それもランクを4つ星にして、1位でゴールをするという目標を立ててみた。

決して優しくはないが、そこだけは押えておこう！　という展開で攻略しようと思う。

チェックポイントA

レッドゾーン手前500回転下で待ち、GOで全開。レッドゾーン直前でシフトアップし、3位の背後につき、4速でAの左コーナーへ。

シフトアップがうまくいくと3位に追いつき、左コーナーのインを強引に突くことで3位に浮上することができる。

ただここは、ハンドルを切りすぎると減速して抜き返されるので、できるだけ弧を大きくして走るようにしよう。

チェックポイントB

4速で加速してきてBのきつい左コーナーへ。

ここはブレーキでドリフトのきっかけを作って2速でテールをスライドさせていく。

ここの失敗はブレーキが遅れてインが突けなくなること。

とにかくインを確実に突くこと。かなり手前での減速で可能だ！

加速を重視するために[illegible]

チェックポイントC

ヘアピンクラスのコーナーが2つ続くぞ。

3速から2速へ落として、ブレーキで少し減速し、思い切り横向きでドリフトさせ、インを突き、切り返し部分で素早く向きを入れ換えていく。

2位の車に追いつこうとして頑張りすぎるとミスを犯すので、無茶を絶対にしないように心掛けよう！

十分にブレーキングしないと[illegible]ならないので注意！

チェックポイントD

チェックポイントを通過して緩い左カーブを曲がっていくのだが、この先にはキュッと左に曲がる。ここが結構な難所だったりする！

手前が緩いカーブなためにインベタでつい走って、そこから左に切り込んでしまうために曲がりきれずに、アウトへふくらんで大きなタイムロスをしてしまうのだ。

ここは早めにアウト側にふくらみ、確実にアウトから進入をすること！　これに軽くアクセルを緩めることでさらに確率よく接触しないで曲がれるようにしていきたい。多少インの壁に当たる、擦るぐらいは全然構わないぞ！

ふくらんで走る距離が増えるほうを気にするようにならないと、先々早く走ることはできなくなるぞ！

チェックポイントE

加速を重視しつつEのポイントへ来るが、ここのきつい左は、減速とシフトダウンが完全でじゃないと100%インを突くことはできない。

切り込むスペースを確実に作り、インへドリフトさせていくぞ！

そのラインに乗せるためには、その手前の短い直線からの右コーナーへのラインを、左寄りのアウトからインへ、インからミドルへ抜けていくことできつい左の切り込んでドリフトするスペースを作るようにする。

このミドルに出たときに2速にするのとブレーキングで左に切り込む前に完全に減速が終了させて、ここで前を走る2位のインに強引に突っ込んでいき、順位を上げたい！

チェックポイントF

上りの緩めの右コーナーをインベタで走り、左に曲がる最終コーナーへ。

アウト側いっぱいから一気にインへ切り込んで、4速から3速に落として曲がる。

このとき、アクセルは全開のままでOKだぞ！

早くインに入るには素早く切り込むことが重要。思い切りやろう！

ただ最終コーナーを抜けたあとには長い直線があるので、できるだけ早くインをキープし、車の向きを出口方向に合わせ、カウンターを少し当てて加速をしやすくすること。

直線で加速をし、シフトアップして、2周目のAの部分で1位に追いつき、インから強引に抜いて1位になるぞ

クラスAで走る！

中級

COUSE [illegible]
1,835m
ELEVA[illegible]
30m

攻略のポイント

ハイパワーがウリのクラスAだが、とくに速くて楽しい後輪駆動のRX-7 FD3Sで走るぞ！

タイトなコーナーもあって適当な長さの直線もあるこの中級コースをクラスAの車で走るのは結構大変！

その有り余るパワーを使いこなせるのかという部分が大変になる部分なのだが、そのパワーを曲がる部分に使うことができる後輪駆動の車を選ぶことで乗り越えていきたい。

そんな理由からコーナーリング性能に優れているRX-7のFD3Sを選んでみた。

攻略のカギは、いかに減速をしてドリフトをするかだ！

チェックポイント A

ハイパワー4輪駆動だと一気に3位との差を詰めることができるのだが、FDだとそれが大変！ 正確にシフトアップして差を詰めていきたい。

車半分でも追い付けばあとは押し込んで強引に抜くだけだ！

4速でAの左コーナーでかなり強引に突っ込んで、押し出す形で3位に上がるぞ！

ただ2周目以降の進入速度は高いので、進入時に少しアクセルを緩めるか、強引に切り込むことで減速を生んでインに入りつつ曲がること。

チェックポイントE
2速→3速
105km/h
チェックポイントD
チェックポイントB
C.P.
107km/h
107km/h
3速→2速
155km/h
3速→4速(1周目)
チェックポイントC
3速→4速(1周目)
135km/h
チェックポイントA
3速→2速
2速→3速(1周目)
3速→4速(2周目以降)
チェックポイントF
START
GOAL
1速→2速(1周目)
2速→3速(2周目以降)
105km/h
チェックポイントG
110km/h

チェックポイント B

Bの左コーナーは、3速でかなり前でブレーキをかけ、早くからドリフトさせ、横向きでインをキープすること。

ここでインを空けるスキを[illegible]すると即4位に[illegible]するので必死にインを守ること！

インをキープして抜けたら即直進状態にし、加速をしていくぞ！

チェックポイント C

[illegible]て連続ヘアピンだが、進入前での強いブレーキングと思いきった切り込みで車を真横にして曲がっていく。

ただ注意するのはその真横になる部分が手前にならないこと。なったら即向きを戻すようにして減速するのを抑えるようにすること。

注意したいのは、進入手前の部分が短い直線になっているためにブレーキングが後れるということ！ 気持ちはよく分かるがコーナーで一番大切なのは進入部分の作業なので、[illegible]の減速を[illegible]。

速く抜けるポイントはいかに早く車の向きを横にして戻すかだぞ！

チェックポイント D

手前の右ヘアピンがスムーズに行けば、2つ目の左コーナーの進入も楽になり、同じ様に、あまり速度を落とすことなく連続ヘアピンを抜けることができる。

ここで3位に追い付き、ドリフトで強引に3位の車を押しとけて、そのインから強引に抜いて3位になるぞ！

切り込みが不十分だと出口で接触して大きなロスになるので注意！

チェックポイント E

チェックポイントをインで抜けたらすぐに右側に寄りその先のきつい左を弧を大きくして曲がるが、ここは少しズルをしてインの壁に車を少し接触させて曲がっていく！

そのぶつかる感じは、これだとインにぶつかるかな？というぐらいの突っ込みで。

インの壁に当てることでインも通れるし速度も合わせられるぞ！

チェックポイント F

Fのきつい右は速度が高くなる傾向にあるので、ここは手前の右を曲がりきる前に減速し、3速に落としていく。

その減速が早いおかげでドリフトに入るのも早くすることができ、インへ突っ込めるようになる。ミスがなければ2位に上がることできるぞ！

減速が遅れてインを空けるということは順位を落とすことになるぞ！

チェックポイント G

緩い右コーナーはインベタを走り、4速へ。

最終コーナーは、アウトから一気に切り込み、同時に3速に落とす。その際ドリフトを利用し、インを突き抜ける。

即カウンターを当てて直線での加速を引き出す。

残り2周をかけてじっくり1位を追い、抜いてやるぞ！

成功のカギは切り込むタイミング。遅いとインに入れないぞ！

ゲー事典 タイトーの広報誌「TiLT」海外特派員募集は、9月一杯で締切。選考結果は10月中旬に決まるので、応募した人はドキドキしながら待とう(笑)。

ドリームキャスト版『マースマトリックス』発売決定！

カウンターストップの実態を検証

MARS MATRIX

HYPER SOLID SHOOTING

マースマトリックス

Text: 香之予元帥

1兆点というスコアはどうやったら出せるのか？　最終回となる今回はカウンターストップに必要な稼ぎについて説明していこう。

カウンターストップのボーダーライン

カウンターストップに必要なのは、何といっても経験値。では、各ステージでどのくらい稼げばいいのだろう？

ステージ2～3がヤマ場

本作で経験値を稼ぐためには、各ステージで可能な限りキューブのチェーンをつないでいく必要があるわけだが、チェーンの難易度はステージによって大幅に違う。おそらく、ステージ道中をすべてつなぐことを目指してプレイしていると、最初にパターンが完成するのは1面と5面だと思われるが、この2つをつないだだけでは、まだカウンターストップ（以下カンスト）を達成できない。カンストには、2面か3面どちらかの道中を完全につなぐ必要があるのだ。

2面と3面のパターン化は難しいが、パターンが完成すれば一気に経験値アップ！

目指せ400万オーバー

本作でカンストするために必要な経験値は、スバリ400万。一応、巷では380万程度でカンストしたとの噂も耳にしているが、これはかなりの上級プレイヤーが前半面を超稼ぎして、後半面でミスした結果だと思われる。これからカンストを目指す人は、やはり400万を目標にしたほうが手堅いと言えるだろう。

そして表1は、実際に経験値400万を叩き出すための、各ステージの稼ぎ効率をまとめたものである。この表では、ステージ2の途中でいったんチェーンが切れ、ステージ3を完全につなぐものとして計算してあるため、ステージ2で完全チェーンを狙う場合は、もう少し違った経験値効率になることを付け加えておく。

また、表2は最小キューブだけでチェーンをつないだときの獲得経験値を列記したもの。実際のプレイでは大型のキューブも出現するため、表2の数値よりも少ない経験値しか獲得できないが、自分のチェーン数でどのくらい稼げているかの目安になるはずだ。

同じチェーン数でも、大型キューブがたくさん含まれていると経験値は低くなる。

経験値400万獲得のプロセス（表1）

ステージ	区間	チェーン	加算経験値	累計経験値	
1	道中	830	30万	30万	最後のスレイブ地帯はかなりのばらつきあり
	ボス		13万	43万	最後の攻撃で＋390獲得したものとする
2	道中前半	600	13万	56万	戦車地帯さえしのげば道中すべてつながる
	道中後半	1000	22万	78万	巨大タワーの＋50キューブからスタート
	ボス		15万	93万	残機潰し（後述）を実行しない場合、−4～5万
3	道中	1500～1700	120万	213万	チェーン1600を想定
	ボス		10万	223万	とどめで＋500オーバーすることも
4	道中前半	500	5万	228万	中ボスまで
	道中後半	1000	18万	246万	中ボス～巨大戦艦まで
	巨大戦艦前半	330	3万	249万	チェーン中に＋50キューブが絡むので安い
	巨大戦艦後半	700	22万	271万	戦艦主砲と周囲の砲台のキューブを合計したもの
	ボス		2万	273万	3ウェイでこまめに稼ぐ
5	道中	1700	115万	388万	無茶すれば＋1800も可
	ボス		5万	393万	残機を潰せば（後述）もう少し伸びるが……
6	道中／ボス		5万	398万	若干ばらつきあり

＋1キューブでチェーンをつなげたときの経験値（表2）

[illegible]	加算経験値
100	5,050
200	20,100
300	45,150
400	80,200
500	125,250
600	180,300
700	245,350
800	320,400
900	405,450
1000	500,500
1100	605,550
1200	720,600
1300	845,650
1400	980,700
1500	1,125,750
1600	1,280,800
1700	1,445,850

ゲー事典　**3面ボスの経験値稼ぎ**：3面ボスには、自機のまわりを弾で囲む攻撃パターンがあるが、この攻撃をバリアで吸収し、ボスのハサミを破壊してみよう。この時出現するキューブをギリギリまで引きつけて回収すれば、小キューブを出す緑ビットにチェーンをつなぐことができる。さらに、このビットから次の全方位青弾へつなげば、＋500オーバーも可能だ。

各ステージのポイント

チェーンをつなぐ際のポイントを、ステージごとに紹介。パターンの完成度をさらに高めていこう。

ステージ1

以前、本誌でも完全チェーンのパターンを紹介したが、現在はそれより進化している。最も変わったのは、ステージ序盤に出現するモノアイスカウトの弾を吸収し、左から出てくるホバースカウトにぶつけるというもの(写真参照)。他にも、中盤の大型戦車をキャラ回ししつつ弾を吸収するパターンなど、改良の余地はまだある。結局、道中最後のスレイブ地帯が安定しにくいため、最終的な経験値にもばらつきが出るが、最高+900オーバーも不可能ではない。

ここでもモノアイスカウトの弾を吸収し、[illegible]のホバースカウト[illegible]に放出しよう。

ステージ2

道中の完全チェーンを狙うとき最大の障害となるのが、中盤の戦車地帯から+10キューブを出すタワーへのつなぎ。ここでは、こまめにバリアを使い、2〜3個のキューブを出しつつつないでいくしかないが、無理するとミスの確率も高まるので、いっそ2面は捨てて3面に賭けるのも手だ。

[illegible]チェーンが切れ、後半から再[illegible]めてもカンストは可[illegible]

ステージ3

序盤はやかんを[illegible]し、[illegible]アで吸い込んだ弾をぶつけてスコアを稼ぐ。この稼ぎが終了した時点で、スコアが1500億を越えていれば、まずは合格といっていいだろう。

やかんのキューブを回収したら、そのままステージ終盤までチェーンを維持する。3面では常に空中物が出現しているため、キューブを出す敵に困ることはないはずだが、連射弾を撃ってくる砲台をきちんと処理しておかないと、自機の行動範囲が大幅に制限され、結局チェーンが切れてしまう。[illegible]位置はすぐそこ[illegible]。[illegible]終盤のドラム地帯で[illegible]から、その後はパーテ[illegible]カウトの弾を小刻みに吸い込みながらチェーンをつなぐ。ただし、危険な稼ぎなので、ここまでに+[illegible]な経験値[illegible]00万が目安)を稼いでいるなら、無理をする必要はない。

前半ステージで唯一「スコア」を稼ぐ[illegible]1000億以上入ることも

バリアを張りつつ画面左上へ。右下[illegible]てくる戦車に、吸い込んだ弾を当てよう。

まずはドラムの出すキューブから、キューブへとチェーンをつないでい[illegible]

ステージ4

中ボスでチェーンが切れてしまうため(一応、中ボスの足が出すキューブでつながることもあるが、安定させるのは困難)、道中で稼げる経験値はそれほど多くない。伸ばすとすれば後半のドラゴンフライ地帯だが、頑張って稼いでも増加量は微々たるものだ。

巨大戦艦では、主砲を壊したあと、次々と湧き出るキューブと、主砲周辺の破壊可能パーツでチェーンをつなぐ。ここでは、主砲をバリアで破壊する際、どれだけ大量のキューブを出せるかで差がつく。

巨大戦艦主砲と、その周囲の破壊可能パーツで、チェーンは+700ほどになる。

中ボスを挟んでステージ道中すべてのチェーンをつなぐのは、ほぼ不可能だろう。

ステージ5

最終面が敵をショットで破壊してスコアを稼ぐステージなので、5面は経験値を稼げる最後のステージ。中盤から敵弾をキューブに変えるマーシーが出現するので、チェーンを維持することは難しくないが、+1700クラスのチェーンを目指すなら、開幕からつないでいく必要がある。

開幕からチェーンをつなぐ際に問題となるのは、「橋」の下をくぐってヤスプ05の編隊が出現した直後だ。ここではしばらくキューブを出す敵が途切れるので、敵弾を吸収してマスルカに当て、+1キューブを少しずつ回収しながらチェーンを維持していくのがベストだ(写真参照)。

5面をクリアした時点でスコアが6000億以上あれば、カンストはかなり濃厚なので、ぜひ頑張ってほしい。

このあたりからバリアを発動し、敵弾を吸収しながら画面左上に移動していく。

右端に出現するマズルカを狙ってバリア解放。キューブは少しずつ回収しよう。

最後の大技“残機潰し”

もし、クリアしてもギリギリ経験値が足りないという人には、最後の手段として、残機を潰して稼ぐ手が残されている。具体的な方法は、2面ボスの挟み弾をギリギリまでバリアで吸収し、ボスにぶつけたあとすぐに死ぬ。次の自機が出てきたら、無敵のうちにキューブを回収しつつバリアを発動、再びボスに当ててキューブを出す――といった感じ。要はわざとミスしてバリアを2連発するという稼ぎだ。5面ボスの最終形態でも同様の稼ぎができるぞ。

次の自機でキューブを回収しつつバリア発動。2面ボスでは+5万程度の効果

画面中に大量のキューブを出したら、キューブを残したままで、わざとミスする。

ゲー事典 **次回作に望むこと**:マーズマトリックスをプレイしていて最もムカつく瞬間、それは敵弾をたっぷり吸い込んで、あとはボスに当てるだけという状況で、グラビティホールボムが暴発したとき! 実際、稼ぎで使っていくのも4面後半のホバースカウト地帯だけだし、マーズ2(?)ではゲージがなくなったらバリアを自動解放にしてほしいなあ。

LONG RUN GAMES' BOOSTER

今回は小ネタ(?)集だ

TEKKEN TAG TOURNAMENT™

© (株)ナムコ

各キャラの戦術や、対戦スタイルの最終形態もかなり見えてきた「鉄拳TT」。今回は対戦に役立つ小ネタを紹介するぞ！

TEXT　Jurio、ハメコ
情報提供　538、垂れ乳、ジンベー

真・奈落払い

奈落払いと言えば、その後に追い打ちができることから、仁のそれが一番性能が良いとされていた。ところが、カズヤ＆デビルの奈落払い性能をアップさせる方法が発覚した。

やり方は、**奈落払いの2発目を1発目入力の15フレーム後(2発目の入力を受け付けている最終フレーム)に入力する**というもの。こうすることによって、**ダメージが通常の24から27にアップ**する。

しかし、この奈落払いの恩恵はほかにある。**1発目をカス当たりさせると、2発目がガードできずに確定でヒット**し、その後に追い打ちが可能となるのだ。通常、奈落払いの2発目のみをヒットさせれば、風神拳などで追い打ちできるのは周知の事実だが、このやり方で出せば、2発ヒットさせたうえで追い打ちができるようになる。

3ヒット双壁掌

双壁掌は通常2発出しで2ヒットし、1発出しでも2ヒットすることがあるのは周知の事実。しかし、ここで特殊な入力を使うと、これを組み合わせた性能、つまり3ヒットさせることが可能になる。

やり方はいたって簡単。まず1発目がカウンターヒットしていることが条件で、**双壁掌の2回目の●●を入力する前に●●以外のいずれかのボタンを入力**すればOK。すると3ヒットし、**ダメージは44から56に増える**。しかも、ヒット後は通常のカウンターヒット時と同じく6フレーム有利といいこと尽くし。双壁掌1発目入力後から、2発目の入力を受けつけている時間は15フレーム。この間にタイミングはいつでもいいので、ボタンを押そう。●●●●●●と入力するとやりやすいぞ。ちなみにチェンジボタンでも可能だ。

3ヒット双壁掌だとこれだけ減らせる。この差は大きい。

通常のヒットだと、このダメージだが……、

特にリスクがないので毎回入力しておくのがいいだろう。

2発目が確定でヒット！　風神拳→踵切りで追い打ちだ。

奈落払いの1発目が「カス当たり」すればしめたもの……、

右踵落としをガードさせ、少し歩くように出すとバッチリ。

続・デスコン

前々号でお伝えしたデスコンの一部が更新されているので、ここで紹介しよう。また以前に掲載できなかったものもいくつか載せてあるぞ。

	始動技	新たに更新されたデスコン（その他デスコン）	ダメージ
仁	風神拳	風神拳～LP～羅刹門・壱	73
	鬼鐘楼 (C)	羅刹門・壱～踵落とし	79
ペク	右アッパー	RP～ワンツーフラミンゴ×2～フラッシングハルバート	49
	シットストレートレフトサマー	レバー前入れドラゴンサマー～ドラゴンテイル	76
ブルース	バックハンドブロー	右横移動～ステップインアッパー～膝2発～膝3発	81
シャオユウ	挑打連掌	LP～上歩掌拳～RP×2～挑発キャンセル虎尾脚～チェンジスライディング	59
Tオーガ	ライジングトゥーキック	ステップインエルボー×2～しゃがみRP～ライトハンドスタッブ	53
ジュリア	里合天腿	雲閉日月把～虎身肘～紅蘭妃崩肘	77

※(C)はカウンターヒット時を示す。※ダメージはPS2版調べ。

挑発キャンセルで虎尾脚を出せば、ちょうど受け身不能な高さになる。

インフォメーション BOOSTER　鉄拳 TAG TOURNAMENT 大会情報：10月に開催される大規模な「鉄拳TT」大会の詳細が決まったので、ここでお伝えしよう。10/7日(土)5時から毎月恒例のベルド杯防衛戦。10/8日(日)13時からラルク杯3on3が行なわれる。場所はどちらの大会も「新宿プレイマックス」にて。これは行くしかないぞ！

PRODUCE!よ、永遠に……

パカパカパッション Special

発売からもうすぐ1年経つが、いまだ根強い人気の『パカパカパッションスペシャル』。まだまだ遊べるぞ！

TEXT YYY＝イシカワ
協力 SPREAM＝FKS、EGOリン

体力重要？
XL Techno ～More Dance Remix～

マニアック77%以上で、3面に出現するこの曲。どのパートもかなり手ごわいぞ！

初代「パカパカパッション」で、最高難度の曲であった「XL Techno」のリミックスとして登場するこの曲。難度も受け継がれており、非常にやり応えのある曲だ。特にタイムリリースで登場する裏キャラ（セリカ、マリカ、ファンタ、ゲロッパZ）は非常に難度が高く、その中でも超上級パートであるファンタとゲロッパZは特に凄まじい。

ベースパートのファンタはコークと比べるとチップ数はあまり増えていないのだが、もともと難度が高いコークに要所要所でチップが増えているので非常に厄介だ。ドラムパートのゲロッパZは、ゲロッパでは946個だったチップ数が、全曲全パートの中で最高値である1518個まで跳ね上がってしまう。そのためひたすら連打ばかりが続き、腕が疲れやすく完奏も大変だ。

しかし、この曲は各パートとも大きく分けて3パターンほどのリズムで構成され、その繰り返しが多い。よって、各パターンをしっかり覚えれば90%台も夢ではない。とはいうものの、曲のテンポが速く、それぞれのパターンも各パートどれも難しいので一筋縄ではいかないのだが……。

今回は出現頻度が少なく、難しいと思われる小節を中心に各パート見ていこう。なお、ここで解説する叩き方は、あくまでもその一例にすぎない。これらを参考にして、自分が最も叩きやすいと思うやり方を探してほしい。

ゲロッパZ ～疲労との戦い～

このパートを大きく分けると、最初に出てくる「黄赤緑地帯」、「赤青緑地帯」、中盤の11連がある「ユーロ地帯」と大きく3つに分けることができる。どの地帯も難しいのだが、ほぼ同じパターンの繰り返しなので何回も練習できる。そのため、一度叩けるようになれば、あとは精度を上げていけばいいのだが、後半に登場する黄赤緑地帯の最後の2小節だけは譜面が変わっており、1回ずつしか登場しないため練習する機会も少ない。ここでは、この2小節を解説していこう。

左図A～Dブロックまでの21連が最初の難関。交互打ちができれば、Cブロックの2回目の緑とすべての赤を右手で叩き、残りは左手で叩くとですべて交互打ちで叩くことが可能。だが、この打法だと左手で緑を押すので、慣れないと手がぶつかってしまう。

これを防ぐためには、手を少し前に出して緑を押しにくくとやりやすい。左手で緑を押すのが厳しいと感じる場合は、まずAブロックは普通に交互打ち、Bブロックの最初の黄赤を左手で指打ちし、続く緑赤を右手で指打ち、さらに黄赤を左手で指打ち……。つまり、2つ叩いたら手を変えてまた2つ叩く、といった感じにするといい。Cブロックの緑2つは右手で叩き、黄赤は普通に交互打ちし、DブロックはBブロックとチップ配置が同じなので、同じように叩けばOK。ここで連打が一旦途切れるので、最後の赤は右手で押しても大丈夫だ。

Eブロックは黄赤を左手で指打ちすれば問題ない。ほかに、黄色を左手、赤と緑をすべて右手で押すという方法もある（指打ち）。右手は自分が押しやすい指を使おう。

だいぶ違うように見えるけど……

続いて最後の小節。前の小節と比べるとだいぶ違うように思うかもしれないが、Aブロックの緑、Dブロックの1つ目と3つ目の緑、Eブロックの最初の緑、これら4つの緑が赤になると前の小節とまったく同じチップ配置になっている。よって、基本的に前の小節と同じ叩き方が可能だ。

Aブロックは最後の赤が緑になっているが、右手で押すので問題ないだろう。BブロックとCブロックは前の小節とまったく同じ。ただしBブロック直前のチップが変わっているので混乱しないように。Dブロックは最初の黄色は左手で押し、緑2連は右手で指打ちし、赤黄を左手で指打ち。しかし、今まで左手は黄赤の2連だったので混乱しやすい。そのため緑緑赤を右手で指打ちするのもいいかもしれない。

また、交互打ちは緑に変わった部分をしっかり覚えれば、前の小節と同じように叩ける。左手で押す緑と右手で押す緑を間違えないように。

このパートのまとめ

とにかくこのパートはチップ数が多いため連打が多く、テンポも速い。そのため、高いパーセンテージを出すためには、高精度の連打力や疲れにくい叩き方が求められる。

となると、やはりこのパートには交互打ちが適していると思われる。90%後半を出せるプレイヤーのほとんどが交互打ちのようだ。だが、自分なりの打法を考え、突き詰めて精度を上げるというのもこのゲームの楽しみのひとつだと筆者は思う。完全指打ちで90%後半を出す人や、なんと片手で80%後半を出す人も存在するらしい……。

ファンタ 〜階段重要〜

ゲロッパからゲロッパZへの豹変ぶりと比べると、あまり変わった気かしないファンタパート。だが、最初のメイン部分に厄介な緑が追加され、中盤にもチップが大幅に増加。超上級の名に恥じない難度だ。

メイン部分を見てみよう。ここを交互打ちするときは、まずAブロックの青を左手で押すようにしよう。Bブロックの青赤は少し注意が必要。左手で青を押してから赤を右手で押すのだが、左手の移動が遅いと右手が左手にぶつかってしまう。左手は青を押したらすぐに黄色の上に移動させるように心がけよう。Cの部分でも、黄色2連打を左手→右手で押したあと、左手で青を押すときに右手に当たりやすい。あせらないように。

この小節は指打ちだと非常に叩きやすい。だが、この小節のフレーズは全部で24回も出てくるため、疲れの問題もある。自分に合った、疲れにくく精度が落ちないような叩き方を探してみよう。

マリカ 〜ここさえできれば〜

ミルカパートとマリカパートの大きな違いはココに尽きると言っていいだろう。ミルカのときにはまったくチップがなかったところに16連打が登場している。ここが叩けるかどうかがポイントだ。

まずAブロックの3連階段2つは左手で黄赤を指打ちし、青を右手で押すとやりやすい。交互打ちの場合は左手から始動し、手と手がぶつからないように注意。次のBブロックの昇り階段は、交互打ちや指打ち、自分が安定すると思うやり方で叩こう。最後にCブロックだが、Bブロックの最後が右手で終わってるので、赤黄赤黄の最初の赤を左手で押し、そのまま交互打ちで叩くのがいい。このとき右手を少し前に出して叩けば、左手とぶつかりにくく叩きやすくなる。もちろん左手指打ちでも構わない。最後の青緑も交互ならそのまま、指打ちなら右手で青緑を指打ちだ。このあと次の小節の黄色がすぐにくるので遅れないように。

限界点近し？
パカパカパッションスペシャル スコア事情&「?」現象

知られざる世界

このゲームのハイスコアは、当たり前だが**最もチップ数の多いパートを選んですべてパーフェクトを取る**というものだ。そのため、各面選ぶ曲やパートは決まっており、1面では「Burn on to Karie(以下カレー)」のゲロッパZ、2面は「in a merry mood Remix」のゲロッパZ、3面は「XL Techno Remix」のゲロッパZ、となっている。カレーは処理落ち(下カコミ参照)のせいで非常にパーフェクトが取りづらいが、その条件下で98%を出す人がいるから恐ろしい。続く2曲も99%をつなげ「2.648.110」という凄まじいスコアが出ている。

また、初代ハカパカパッションのスコアも、今もなお熾烈な争いが繰り広げられている。トップから五千点の間に6名ものスコアラーがひしめきあい、トップと2位の差は百十点！　このスコア争いはオールパーフェクトが出るまで終わりそうにないかも？

ケース1

プレイ中にダンサーが時々アップになって光ることがあるのだが、これは**①パーフェクトが16個連続でつながったとき** or **②パーフェクトが10個以上つながり、途切れたとき**に起こる演出である。①の場合は派手なフラッシュが、②の場合は控えめなフラッシュが起こるのだが、派手な①のフラッシュが起こると画面処理が重くなり、白いタイミングバーが曲から一瞬遅れてしまうことがあるのだ。この現象は俗に**処理落ち**と呼ばれている。

特に「カレー」はひどく、①のフラッシュが起こるとほぼ確実に処理落ちし、リズムよく叩いていてもナイスが出てしまったり、ボタン入力が無効化されてしまうことすらあるのだ。処理落ちが起こった瞬間に一瞬遅らせてボタンを押せばよいのだが、実際かなり厳しい。しかもカレーのゲロッパZはハイスコアルートなので全国のスコアラーの悩みのタネとなっている。

ケース2

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
651	86	749	756
653	87	743	750
637	85	741	749

2面で選択できる「JET」。実はこの曲のゲロッパZパートは、実際のパーセンテージ(%)よりも低く表示されてしまう。このパートの総チップ数は704。本来なら「取ったパーフェクトの数÷704×100(小数点切り捨て)」の%が表示されるはずだが、それよりも低い%が表示される。ビデオで確認してみたところ、上記の表の結果が得られた。結果として、このパートは総チップ749で%を計算していることになる。つまりオールパーフェクトだったとしても93%が限界なのである。

今月の読者プレゼント(P192)では『パカパカパッションスペシャル』のサントラCDを大放出！　みんなドシドシ応募ハガキを送ってきてね。

全国ゲームセンターイベント準備会

フウキグループ「KOF2000」の大会 KOFミレニアムカーニバル開催!!

「アシュラシリーズ」でおなじみのフウキグループが、「KOF2000」のゲームイベント「KOFミレニアムカーニバル」を開催する。大阪、奈良、滋賀、鳥取のグループ21店舗で予選を開催するという大規模なもので、まさに秋のビッグイベントだ。決勝戦は11月23日（業界でいう「ゲームの日」だぞ!）、大阪・茨木市の「茨木エルロフト」で開催される。当日は「アシュラバスター」のイベント＆グッズ販売会も予定されているので、西日本のアシュラファンは絶対参加だぞ!!

〔大会ルール〕

●3名1組のチームを結成
●最大64組（当日参加枠あり）でトーナメント戦を決行。

〔予選開催店舗一覧〕

奈良キャノンショット（奈良市二条町）
スーパーヒーロー倉吉（鳥取県倉吉市）
パーラーシカゴ（東大阪市）
ゲームスペースベガス（大阪市北区）
高槻タウンスポット（大阪府高槻市）
八日市ツイスター（滋賀県八日市）
石山ビクトリア（滋賀県大津市）
京極ゲームセンター（京都市中京区）
下鴨ヒーロータウン（京都市左京区）
スターダスト（京都市中京区）
玉造ゲームセンター（大阪市天王寺）
アミューズメントギガ（大阪府枚方市）
ゲームスペースプラニー（京都府宇治市）
茨木エルロフト（大阪府茨木市）
ゲームプラザOKAⅢ（大阪府高槻市）
スーパーヒーロー山科（京都市山科区）

〔お問い合わせ先〕

株式会社フウキ　営業部　新美　075-502-5765

GGX全国大会「GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy'sCup-」予選大会スケジュール

すでに全国各地で熱い戦いが繰り広げられている「GGX CHAMPIONSHIP」、読者諸君はすでに参加しただろうか?　新たな予選参加店舗が明らかになったので、先月号に続いてドーンと紹介しよう。

GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup-大会参加店舗（オフィシャル）一覧

日程	地区	店名	電話番号	担当	申込み期間	開始時間
10/1(日)	北海道旭川市	SEGAエルゴ	0166-25-3744	三上	9/1～	13:00～
10/1(日)	東京都板橋区	ラビリンス	03-3936-7665	和澄	9/1～	15:00～
10/1(日)	長野県茅野市	夢空間ファンタジー	0266-72-5339	有賀	9/25～	15:00～
10/8(日)	群馬県伊勢崎市	SEGAWORLD伊勢崎	0270-32-9775	野林	9/1～	16:00～
10/8(日)	京都府京都市	ゲーム's Will	075-711-1435	山本	8/21～	14:00～
10/8(日)	東京都千代田区	ファンファン秋葉原店	03-3861-6520	久保田	当日	15:00～
10/8(日)	埼玉県熊谷市	ガリバー熊谷店	048-521-7821	九島	9/1～	17:00～
10/9(月)	東京都東久留米市	フォーラム21	0424-76-5657	金明	10/2～	15:00～
10/9(月)	滋賀県草津市	遊ingポイントセオラ	077-562-0428	柴原	10/1～	17:00～
10/9(月)	千葉県柏市	ガリバー柏店	0471-64-9818	松田	9/1～	12:00～
10/11(水)	神奈川県横浜市青葉区	ガリバー青葉台店	045-984-2555	会田	9/1～	17:00～
10/14(土)	京都府京都市	ニューマンモス	075-982-1973	大下	当日	17:00～
10/15(日)	栃木県栃木市	SEGAWORLDフェアー	0282-25-0204	熊沢	10/1～	15:00～
10/15(日)	東京都板橋区	ゲームニュートン	03-3558-9766	松田	当日	15:00～
10/15(日)	大阪府吹田市	チャレンジャーGAMGAM店	06-6317-0433	松井	受付中	17:00～
10/21(土)	京都府京都市	アミューズメントスペースa-cho	075-251-2333	千葉	当日	15:00～
10/22(日)	東京都江戸川区	MOM西葛西店	03-3675-8737	加藤	10/1～	15:00～
10/22(日)	山形県山形市	J＆B山大前店	023-625-5533	富樫	10/1～当日	18:00～
10/22(日)	山口県岩国市	AMUSEMENT STORE LUCKY21	0827-21-2405	永谷	10/1～	16:00～
10/29(日)	兵庫県伊丹市	ゲームスペース	0727-85-1549	福本	当日10:00～	15:00～
10/29(日)	茨城県水戸市	アイアイ駅南店	029-221-1001	長谷川	10/15～	13:30～
10/29(日)	神奈川県鎌倉市	ニューヨーク大船店	0467-44-0027	高橋	10/1～	15:00～
11/5(日)	岩手県花巻市	アミューズメントスタジアム	0198-22-6831	杉村	9/1～	16:00～
11/5(日)	岐阜県岐阜市	バーチャルK－5	058-264-8803	加藤	9/1～	14:00～
11/5(日)	千葉県船橋市	アミューズメントエース	047-475-8918	峯木	10/1～	15:00～
11/12(日)	千葉県柏市	ゲームセンターB-1	0471-44-5597	古畑	11/1～	15:00～
11/12(日)	香川県高松市	サーカスサーカス　ライオン店	087-821-5128	村本	10/1～11/5	19:00～
11/12(日)	京都府宇治市	GAME' s MILK	0774-44-5770	中村	10/1～当日	18:00～
11/19(日)	新潟県新潟市	アミューズメントステージPOPY	FAX問合せ→025-286-0790	岩崎	当日12：00まで	14:00～
11/19(日)	静岡県浜松市	アミューズメントスペースOFF千歳店	053-455-6622	鈴木	10/15～	14:00～
11/19(日)	京都府京都市	辻商店	075-691-2645	四宮	11/1～	14:00～
11/26(日)	岡山県岡山市	ゲームセンター　パスカル大福店	086-282-6667	上田	10/29～	13:00～
12/2(土)	大阪府大阪市天王寺区	JOYBOX	06-6771-5081	山本	当日10:00～	19:00～
11/26(日)	愛知県名古屋市中川区	ナムコプラボ中川店	052-439-1250	服部	10/26～	14:00～
11/下予定	東京都北区	サミーズストリート(NorthTokyo最終予選)	03-5902-7401	石山	未定	未定
12/3(日)	大阪府寝屋川市	コスミックプラザABC	072-823-1160	池側	当日10:00～	15:00～
12/3(日)	宮城県仙台市	プレイランドエフワン	022-261-5782	高橋	11/1～	14:00～
12/3(日)	東京都町田市	ビートライブ(SouthTokyo最終予選)	042-710-0508	山岸	未定	未定

〔お問い合わせ先〕

「GUILTYGEAR X NEO」（株式会社アクアルージュ内）
TEL075-502-5765　担当：程原

第7回GCN杯「CAPCON VS.SNK」開催決定!! 大会スケジュール発表

GCN杯の冬季大会、「CAPCOM VS. SNK」の開催が決定した。各店舗での予選大会は11月19日、高田馬場BET,50を皮切りに9店舗で行なわれる。1月28日に行なわれる決勝大会に出場することができるのは、各予選の上位2名。狭き門だけに、白熱したハイレベルな対戦が予想される。そして、大会ルールは以下の通りだ。なお、日程は変更されることがあるので、開催時刻と合わせて各開催店舗に確認しよう。

〔大会ルール〕

●個人選トーナメント
●予選時のキャラ変更不可（決勝大会はOK）
●その他はデフォルト設定
●各予選大会の上位2名が決勝進出

〔大会についてのお問い合わせ先〕

MOM西葛西店　担当:加藤　TEL 03-3675-8737

第7回GCN杯「CAPCON VS SNK」大会

開催日	開催店舗	電話番号
予選大会		
11/19（日）	BET,50	03-3203-5254
11/23（木）	ゲームフォーラム21	0424-76-5657
11/26（日）	ラビリンス	03-3936-7665
11/ 3（日）	ゲームプラザニューヨーク	0467-44-0027
12/ 9（土）	ゲームインファンファン秋葉原店	03-3861-6520
12/ 10（日）	ゲームニュートン	03-3558-9776
12/17（日）	アミューズメントエース	047-475-8918
12/20（土）	MOM西葛西店	03-3675-8737
1/21（日）	ゲームセンターB-1	0471-44-5597
決勝大会		
1/28（日）	MOM西葛西店	03-3675-8737

（予選店舗は増加の可能性あり）

VFRビートトライブCUP 10月1日開催!!

「バーチャファイター3tb」の全国統一戦、「VFRビートトライブCUP」がいよいよ開催となる。予選にあたる「カップ戦」「ポイントランキング戦」の勝者たちが集う、日本一（世界一かも）決定戦だ。今回もライブハウスを貸し切って様々なイベントが行なわれるので、ギャラリーも十分楽しめるぞ。

〔大会概要〕

●開催日：2000年10月1日（日）
●場所：CLUB GO（千葉県市川市）
●アクセス：JR総武線市川駅南口徒歩0分

〔大会についてのお問い合わせ先〕

ビートライブ　担当：山岸/根岸　TEL042-710-0508
公式サイトhttp://www.beat-tribe.com/vfr/

ゲー事典　当コーナーでは店舗からの情報を広く募集しています。店名、住所、電話番号、イベント名、開催日時、イベント内容等を明記の上、「全国ゲームセンターイベント準備会」宛にお送り下さい。なお、折り返しご連絡させていただくことがありますので、窓口となるご担当者の方のお名前を必ずご記入ください。E-mailによるお申し込みも大歓迎です。

ゲームセンターイベントリスト

宮城県

★プレイランド　エフワン
★プレイランド　エフワン
仙台市青葉区中央2-6-6　タベイビルB1F　022-261-5782
10/22(sun)14:00～　カプコンvsSNK　ミレニアムファイトinエフワン
◆この時期になればキャラクターも全部そろっていると思われるので、いろんな組み合わせでにぎやかな大会になる事を祈ってまーす。エントリーよろしく!!
10/29(sun)14:00～　ギルティギアゼクス トーナメント ～サード～
◆全国大会まで毎月やります!!　月例大会第3回大会。強者求む!!
10/21(sat)20:00～　ビートドライブ杯バーチャファイター3tbポイントランキングバトル第7回　◆月例のこの大会もはや7回目、ポイントの状況も気になるところですが、やっぱ重要なのは「熱く、楽しく」対戦するってことで新参加者いつでも大歓迎です!!
毎週日曜18:00～　毎週おなじみ定例会　デッド・オア・アライブ ミレニアム◆ご家庭でドリキャス版ウハウハなあなたもたまの日曜日こっち来て対戦やりましょう。初心者大歓迎!!　デドアラのエキスパートたちがやさしく手ほどきしてくれますよ
毎月第2火曜日終日　エフワンデー　◆ほとんどのゲームが100円3プレイになる他、何かしら喜んでもらえるサービスを毎月行なっております。月一常連大歓迎!!(笑)

東京都

★FANFAN秋葉原店
千代田区神田平河町4　03-3861-6520
10/7(sat)16:00～　第4回 ストIII 3rd大会　◆1vs1の個人戦、毎回30人以上集まる大会です。
10/8(sun)15:00～　ギルティギアゼクス全国大会予選
10/9(mon)15:00～　ミスタードリラー2対戦大会　◆「2人でドリラー」モードでの大会です。対戦に飢えている方お待ちしています。
※各大会参加費　¥100、エントリーは当日開始15分前まで受け付けています。(電話での申込みも可です。)

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル　03-5330-8595
10/8(sun)16:00～　ストリートファイターIII 3rdストライク大会
10/22(sun)16:00～　ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000大会
※どの大会も参加費無料です。上位入賞者には豪華記念品も。くわしくは、ホームページにて。
http://www.alpha-st.co.jp

埼玉県

★ガリバー熊谷店
熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1F&B1F　048-521-7821
10/24(tue)18:00～　第21回 バーチャロンVer.5.66大会
◆シングルマッチ、VM持参!!　17:30から点呼(受付)開始。
10末 19:30～予定　第8回 ビートマニア II DX 4th style大会
◆発売日より2週間後の日曜日開催予定です。課題曲も未定です。
10/8(sun)17:00～　ギルティギアゼクス大会　◆シングルマッチ

千葉県

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485-2235
10/21(sat)9:00～　ゲームの日　◆1時間300円でフリープレイ(13:00まで)
10/22(sun)16:00～　格闘ゲーム大会　◆KOFの大会を予定しています。参加費無料なので気軽に来て下さい。

★アミューズメントエース津田沼
千葉県船橋市前原西2-15-1　047-475-8918
毎週土曜日19:00～　オラタン5.66ランキングバトル
◆順位の下位から上位へと対戦する勝ち抜き戦です。参加したいプレイヤーはお店かHPをのぞいてください。
※http://www.sonic-ace.co.jp/

長野県

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F　0263-35-6744
10/21(sat)18:00～　第2回 カプコンvsSNK大会　◆参加費無料です。隠しキャラ・EXキャラ使用可。オリジナルカラー使用の場合要VM。

愛知県

★ゲームセンター中央本山
名古屋市千種区東山通1-38　052-733-0669
10/7(sat)&15(sun)15:00～　サイキックフォース2012ゲーム大会　◆毎月第1土曜と第3日曜にサイキックフォース大会をやってます。是非、東海地区のサイキッカーはご参加下さい。結構強者が参加してます。

★ユーファクトリー豊明店
愛知県豊明市三崎町丸の内1ー7　0562-92-9262
10/1(sun)15:00～　鉄拳タッグトーナメント大会　◆シングル戦とペアプレイ戦の大会を予定しています。
10/8(sun)15:00～　CAPCOM vs. SNK大会
※参加費は両方とも無料です。ヴァンパイアセイヴァー、スーパーマッスルボマーの対戦台を設置!　(多分県下に1台のはず)

岐阜県

★メルヘンランド美濃店
美濃市千畝町2705ジャスコ美濃　0575-35-2677
10/29(sun)　第3回「マーヴルvsカプコン2」バトルトーナメント大会開催!!　◆参加費100円、1vs1の個人戦、使用キャラ固定。他の設定は工場出荷時に設定。1位、2位、3位まで決定し、賞品授与。(カプコングッズ等)。
※エントリーは大会当日13:30まで。詳細は店頭にて。

滋賀県

★遊ingポイントセオラ
草津市大路1-7-12　077-562-0428
10/9(mon)17:00～　ギルティギアゼクス 全国大会予選　◆大穴です。1台しかないですけどよかったら来て下さい。
10/29(sun)16:30～　オラタン5.66大会　◆毎月最終日曜日はオラタン大会です。

★ゲームステーションバロ草津店
草津市大路1-14-1　077-567-2276
10/8(sun)15:00～　カプコンvsSNK大会
10/22(sun)15:00～　第12回 DOA2 ミレニアム大会
10/29(sun)15:00～　第2回 ストリートファイターIII 3rdストライク大会
※すべてシングル戦、受付当日13:00～。参加費無料で開催します。

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9　06-6317-0433
10/15(sun)17:00～　第2回 ギルティギアX大会inガムガム(オフィシャル全国大会地区予選)　◆通常のトーナメント戦3ポイント先取制で行ないます。上位2名のみ本選参加資格獲得。参加費無料。豪華賞品有。
10/29(sun)15:00～　第4回 ソウルキャリバー大会inガムガム　◆個人戦15時～(基板使用)、チーム戦　個人戦終了後～(ドリキャス使用)。参加費無料。豪華賞品有。
※ガムガム店では、キャリバー2(仮)が発売されるまで毎月大会を開催致します。遠征求む!!
http://homepage2.nifty.com/challenger/

★アミューズJ.J
大阪市中央区道頓堀1-8-16　06-6213-2590
10/22(sun)14:00～　DDR 4th MIXを利用したパフォーマンス大会。一人(グループ)一曲勝負。シングル部門と、ユニット部門に分ける。審査員による評点と、参加者による投票を合計し、その点数で優劣を競う。参加無料、上位入賞者には賞品あり!

京都府

★GAME's WILL
京都市左京区一乗寺高槻町20-1 075-711-1435
10/8(sun)14:00～　Sammy Cup ギルティギアゼクス全国大会店舗予選　◆2回目の大会は全国大会予選です。たくさんの参加をおまちしております。
10/22(sun)14:00～　beat mania II DX 4th style大会　◆予選曲は店内にて告知します。

★ナムコワンダータワー京都店5F スーパーキャロット
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354　075-254-0765
10/7(sat)16:00～　DC版デッドオアアライブ2大会　◆大会形式はプレイヤー1vs1のタッグ対戦。ジョイスティックは当店でも用意しますがマイパッド&マイスティックの持ち込みもOK!　参加者全員にテクモさんから素敵なプレゼントが貰える!　参加費無料
10/8(sun)16:00～　サイキックフォース2012大会　◆月イチペースで定例的に行なっている大会です。　参加者のレベルはかなり高いので■試しに是非!!　参加費無料
10/15(sun)16:00～　ソウルキャリバー大会　◆こちらも月イチペースで行なっている大会です。　当然、参加者レベルは高い!!　参加費無料

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉店
倉吉市見日町633　0858-23-5255
10/8(sun)14:00～　カプコンvsSNK　◆VM持参OK!!
10下旬　音ゲー大会　◆何の大会やるかはお店まで見に来てね。
※HPも見てね。http://www.fuuki.com/

長崎県

★ブラボ浦上
長崎市中園町6-23　095-848-2223
10/15(sun)14:00～　第2回ギルティギアゼクス ゲーム大会　◆トーナメント戦・敗者復活戦有り。参加費100円。
10/29(sun)14:00～　第1回カプコンvsSNK ゲーム大会　◆敗者復活戦有りのトーナメント戦。決勝は3名でのリーグ戦。参加費100円。

福岡県

★セガ・ワールド博多
福岡市博多区博多駅南6-7-33　092-481-1645
10/7(sat)18:00(予定)～　オラタンver.5.66ランバト　◆毎月恒例のランキングバトル

★天神GIGO
福岡市中央区天神2-7-6　DADAビル　092-724-5971
10/9(mon)13:00～　DEAD OR ALIVE 2 DREAM FIGHT　ドリームキャスト版DOA2大会　◆シングル、タッグ2つの大会を開催します。

★タイトーステーション天神
福岡市中央区天神2-6-35サザン通り　092-737-5500
10月初旬　DDR-4th Champion Cup　◆男女混合マッチHiスコアアタッカーは必参。詳しくは店内にて。

「カプコンゲーム日米頂上決戦大会」11月に延期

先月号で紹介した「カプコン格闘ゲーム日米大会」が延期されることとなった。全米選抜チームおよびスタッフの来日スケジュールがどうしても合わなかったそうで、9月開催から11月末開催に変更になった。たぶん、地球上で最強を決める大会だから、参加者全員のスケジュールが合う日を心待ちにしよう。

カプコン格闘ゲーム日米大会
●使用ゲームタイトル
「スパIIX」「ZERO3」「ストIII3rd」「マーヴルvsカプコン2」
●対戦方式（予定）
・USAチャンピオンvs日本代表5名の総当たり戦
・チームUSAvs日本選抜による5on5

〔公式ホームページ〕
http:www.alpha-net.ne.jp/users2/funara/nitibei

石神井公園駅前センター「月華の剣士2ランキングバトル」好評開催中

すでに10回以上の大会を開催、毎回40人をゆうに超える参加者が集結するという「月華の剣士2ランキングバトル」。熱い戦場となっているのは東京・練馬にある「石神井公園駅前センター」。毎月1回トーナメント戦が開催されているので、アルカディア読者の中の月華剣士はぜひとも参戦しよう。なお、このランバトはプレイヤーが主催しているので、参加希望者は公式HPからアクセスしよう。

〔月華の剣士2ランキングバトル〕
開催日時:次回開催10月15日
内容:トーナメント戦です。

〔開催店舗〕
店名:石神井公園駅前センター
住所:177-0041東京都練馬区石神井町3-24-9　山喜ビル2F
電話:03-5393-6284

〔ホームページ〕
http://www.sol.dti.ne.jp/~suzumasa/gettka/

茨城県の「アイアイ駅南店」10月のイベントスケジュール

茨城県水戸市にある「アイアイ駅南店」は、毎月毎月……というより毎日毎日というくらいにゲームイベントが行なわれているぞ。大会はもちろんだけど、日替わりイベントやフリープレイなどなど実際に店舗をのぞいてみないと何が楽しめるのか分からないくらいだ。ちなみにフリープレイ台があるけど、スタッフの気分次第で変わってしまうこともあるので、近隣の読者諸君はこまめにチェック入れとこうね。

〔10月のイベント情報〕

10/8（日）	第3回バーチャロンオラトリオタングラムver5.66ランキングバトル大会	15：00～
10/18（日）	第4回ギルティギアX大会	14：00～
10/22（日）	第2回カプコンvsSNK大会	15：00～
10/29（日）	ギルティギアX全国大会地方予選	15：00～

※第4回ギルティギアX大会は人数によって2on2かシングル戦を行ないます。

〔日替りイベント〕

月	KOF2000&ストIIIフリープレイ	19：00～21：00
火	マーヴルvsカプコン&カプコンvsSNKフリープレイ	19：00～21：00
水	バーチャロンオラトリオタングラムver5.66	対戦本数＋1本
木	ギルティギアXフリープレイ	19：00～21：00
金	シューティングゲームフリープレイ	19：00～21：00
土	名（迷）作ネオジオゲームフリープレイ（※）	19：00～

※ネオジオタイトル＝フライングパワーディスク、ティンクルスタースプライツ、マジカルドロップ3、マネーアイドルエクスチェンジャー、龍虎の拳2、ブレイカーズリベンジ、ワールドヒーローズ2、ファイターズヒストリーダイナマイト、超人学園ゴウカイザーetc

〔今月のフリープレイ台〕（店員の気まぐれで中身が変わります）
蒼穹紅蓮隊、ツインビーヤッホー、ストリートファイターZERO、ファイナルファイトリベンジetc

〔店舗お問い合わせ先〕
アイアイ駅南店　茨城県水戸市桜川1-4-10
TEL029-221-1001　担当：長谷川

恒例！　ゲームセンターB-1 イベントスケジュール

ビデオゲーマーが集結する千葉県柏市の「ゲームセンターB-1」。今月も週末はイベントが目白押し!!　というわけで、スケジュールを紹介。ゲームファンよ、ここに集結せよ。なお、イベント参加費は無料、受付は当日開催直前までOKだぞ。

B-1・10月イベントスケジュール

10/1(日)	CAPCOMvs.SNK大会	15:00～
10/7(土)	月例鉄拳TT大会	20:00～
10/8(日)	ヴァンパイアセイヴァー大会	15:00～
10/9(月)	ストIII3rd大会	15:00～
10/14(土)	鉄拳TTランキングバトル	20:00～
10/15(日)	ギルティギアX大会	15:00～
10/21(土)	CAPCOMvsSNK大会	15:00～
10/22(日)	KOF2000GCN杯予選大会	15:00～
10/28(土)	ドリラー2大会	17:00～
10/29(日)	月例ZERO3大会	15:00～

〔店舗お問い合わせ先〕
GAMECENTER B-1
千葉県柏市旭町1-1-16　中崎ビル地下1階
TEL0471-44-5597　担当：古畑

学祭でGGX!!「ギルティギア ゼクス大会 IN 東京工科大学」

東京工科大学の大学祭において、300インチの大画面を使ったギルティギア ゼクスのトーナメント大会が行なわれる。協賛はARC SYSTEM WORKS。参加費は無料だが、出場希望者は当日配布される整理券が必要だ。また、会場の全員が参加できる「豪華賞品もってけジャンケン大会」も開催される。賞品にはギルティギア関連グッズも含まれているそうだ。GGXファンのみんな、大会のついでに学祭も楽しみに行こう。

【開催日時】
10/29（日）整理券配布　10：00～　大会開始 13：30～

【開催場所】
東京都八王子市片倉町1404-1　東京工科大学

【交通アクセス】
JR横浜線　八王子みなみ野駅よりスクールバス（無料）で5分

【問い合わせ先】
東京工科大学 大学祭実行委員会
TEL0426-36-2100　TEAM SAH（担当：佐久間・菱山）

ゲー事典　当コーナーのメールアドレスは、location@arcadiamagazine.comです。また、電話・ＦＡＸでのお問い合わせも大歓迎です。なお、情報提供いただく際の注意事項ですが、弊誌発刊日とイベント開催日にご注意下さい。せっかく頂いても発刊する頃にはイベント終了ということがありえますので。次号では11月以降のイベント情報をお待ちしてます!!

初心者STEP UP☆列伝

第2弾 エキサイトファイター翔

第1話：トスメGからの訪問者

Presented by CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト VOVO

オレ、森田慎之介。今日も婆裟羅ざんまいの1日……ってオイ、なんだか騒がしいなあ。え？ カプコンVS.SNK入荷？ ウチにもついに入りましたか。というわけで、今回からは2D格闘のお話なんです。

森田慎之介：
ミヤモト先生のプレイを見て感動し、ゲームセンター『アルカディア』で一流シューターを目指す18歳の大学生。早トチリは多いが素直な性格。ノスケと呼ばれることが嫌い。

師匠のザンギ？

「おー、やってるやってる」
話題作の入荷日だけに、アルカディア店内は熱気ムンムンだ。
「おう、ノスケ。さすがに今日は盛り上がってんな」
「師匠は格ゲーやらないんすか？」
「これでもストII時代は吸い込みのヒロと言われたもんだぜ」
「へぇ〜」
どうやら、対戦台では誰かが派手に連勝しているらしい。
「ほう、15連勝。ここはいっちょオレ様が……」
そう言うと、師匠はカプコンVS.SNKのほうに歩いていった。これはちょっと見ものだぞ。
チャリーン
「な、なにコレ？ グルーヴ？ どうすりゃいいんだ？ カプコンを選んでおきゃあいいのか？」
「師匠、なんも知らないじゃないっすか」
「バカいえ。ほら、キャラが出てきたじゃねぇか。ってオイ、3段もあんぞ？ ザンギどこよ？」
「あの奥のほうにいるのがそうじゃないすか？」
「お、いたいた。ふぅ、やっと始まるぜ。アレ？」
「どうやらこのゲーム、チーム戦らしいっすよ」
「おう、そうか。じゃあ、もう一人選べばいいんだな。うーん、女キャラはちょっとナンだし……。そうだ、さっき山崎がいたな、アイツにしよう」
「師匠〜。山崎がいる段はもう消えちゃったっすよ」
「な、なにぃ〜。これがラジオとかなんとかいうヤツか！」
師匠のチームは結局ザンギエフとライデンに収まり、試合がスタート。相手はさくら、紅丸、キング、ブランカだ。
「オイ、アイツ4人も使ってんじゃねーか。50円2枚（※1）入れるとそうなんのか？ まあいい。ザコがよってたかったところで、たかが知れてるってもんよ」
昔ならしただけあって、師匠のザンギはなかなかいい動きだ。相手の技を寸前で見切り、スクリューがバシバシ決まる。さっそく先鋒のさくらをKOだ。
「やりますね、師匠」
「まあ、ざっとこんなもんよ」
だが、異変はそのあと起こった。
ピカーン、どどどどど
「な、なんかすげぇ技くらったぞ。おお、減るぅ〜」
コロコロコロ
「なんか転がってくるヤツに技が当たんねーぞ！」
スカッスカッ
「このレスラー、投げ間合い狭えぇぇぇぇ」
「師匠、気を落とさないでくださいよ。ホラ、よく言うでしょ。弘法も木からなんとかって」
「ノスケ。あとでジョナサンな」
ガーン

エース登場

「師匠、ついにお客さんが引き始めちゃいましたよ」
「そうだな。乱入するヤツもずいぶん減っちまって……ん？ なんか一人だけやたら粘ってんな」
相変わらず対戦台のまわりに人は集まっているものの、行なわれている対戦は完全なタイマン。しかも、結果は一方的だ。
波動拳ッ波動ッ……バシッピチペチワウーン、ケイ、オウ！
「師匠、アイツのキャラ、一人しかいませんよ！」
「きっと25円しか入れてねーのさ（※2）」
その後も対戦はしばらく続いた。25円くん（仮）はまだ負け続けている。根性あるなぁ。
「なんだかかわいそうになってきましたね」
「そうだな、そろそろウチのエースにご登場いただくか」
「エース？」
「お前はまだあんま知らないかもしれねーが、アルカディア店員ってのはその道のエキスパートが集まってんのよ。まあ、餅は餅屋になんとかってヤツだな」
「じゃあ、格ゲーのエキスパートもいるってことですね」
「今日は早番だから、もう終わるはずだぜ……ホラな」
事務所から出てきたのは、オレと同い年くらいのハンサムガイ。女の子にモテそうでちょっとジェラシー。言われてみれば、今までにも何度か見たことがある。
「お疲れっす」
「ノスケ、こいつが2D格闘をメインでやってるヤッさ」
「あ、この方がノスケさんですか。沢登巧（たくみ）です。よろしく」
チッ、またノスケか……。
「ども、森田慎之介です」
「んで、タクミ。アイツさっきから連勝しまくってんだよ。見たことあるか？」
「ああ、あいつトスメG（※3）のヤツじゃないですかね。確か柿崎なにがしとかって……。向こうでは、わりと新しめの人間らしいっすけどね」
「ほほう。なら黙って見てるのもナンだな。お前、ちょっと黙らせてこいよ」
「いいですよ。今日はわりとヒマなんで」

ゲー事典 ＜脚注＞※1：ゲームセンターアルカディアのプレイ料金は、全ゲーム50円である。※2：言うまでもなく、使用キャラは"殺意の波動に目覚めたリュウ"。そのレシオは4。当然のごとく、25円ではプレイできない。※3：となり町にあるゲームセンター。アルカディアとはライバル関係にあるとか。シューティング編で、ミヤモト先生とノスケが遠征に行った。

宮本宏和(ミヤモト先生)：
全国トップを何度も取ったことのある名うてのシューター。『アルカディア』で週2回のバイトをしている26歳。気性は荒く、他人に世話を焼くのが好きらしい。実家は金持ち。

エースの実力

チャリーン

タクミさんが選んだのは、ケンとガイル。グルーヴはカプコンだった。

「おいタクミ。そのグルーヴとかってのはなんなのよ」

「超必殺技(スーパーコンボ)のゲージが違うんですよ。僕は持ち越しが利くカプコンが好きですね」

「師匠はいつもボムを溜め込んで死ぬから、ピンチになると自動的に超必殺技が使えるようになるSNKのほうがいいんですよ、エヘン」

「ほほう〜」

とかなんとか言っている間に、ラウンドはスタート。最初の闘いはケンvsさくらだ。

足払いと波動拳を使った堅実な攻めで、さくらを壁際に追い込んでいくタクミさん。さっきまで対戦していた人たちに比べ、跳び込みが少ないのが印象的だった。

カツカツベシ波動拳ッ

「お、アイツ跳んだぜ」

ピョーン、昇龍拳ッ

みるみる赤く染まっていくさくらの体力。結局、ほとんど体力を減らされることなくKOしてしまった。しかし、そのあとは一進一退の攻防が続く。紅丸を倒したところでケンは瀕死の重傷。その後も健闘を見せたが、ほどなくキング相手にKO。さらに、このキングを倒すためにガイルも体力を半分ほど失ってしまう。

そして迎えた最終戦……。

「なあ、ノスケお前どう思うよ」

「そんなことボクに言われたって」

タクミさんには、とても話しかける雰囲気じゃない。表情こそ穏やかなままだが、たち込めるオーラはスコアを狙うシューターのそれに似ている。

ファイナルラウンド、ファイ

ガイル対ブランカという組み合わせも、闘いの構造はキング戦と同じということがすぐにわかった。ブランカにガイルの飛び道具をくぐり抜ける技があるために、ガイルは容易に動けないのだ。

ソニック、ズシャー

「あ、危ない！」

しかし、タクミさんは間合いの調整でこれに対抗しているようだ。

ソニックブゥーム、ドスッ

少しずつではあるが、ブランカの体力が減っていく。このときオレは思った。派手に見える連続技ばかりが格闘ゲームの強さではない、と。周到に張りめぐらされたタクミさんの罠がブランカを捕らえていく。

ソニックブゥーム

離れた距離から撃たれた飛び道具に反応したブランカ。いや、反応させられたというべきか。

ピョーン、バシーン！

空中のブランカを手刀ではたき落とすガイル。そして次の瞬間、勝負は決まっていた。

カツッ！

ブランカが吹き飛ばされた先には、さっきの飛び道具の上。そこにスルリと忍び寄るガイル。

ピカーン、ドガバキドスガシ

いつのまにやら、ガイルがブランカの背後に回っていた。

ピカーンッサマソゥ……ストゥライク！

試合が終わると、トスメGの柿崎とかいう人は、タクミさんのほうを見てニヤリとしたあと、店を出ていってしまった。

「さすがにやるなあ。まあ、見てるほうとしてはヒヤヒヤもんだったがな」

「ドキドキしましたよ」

「アイツとは、そのうちまたやることになるでしょうね」

「そういえば、あの25円くんはどうした？」

「25円くん？」

「いや、アイツが連勝していた間にひたすら乱入してたヤツがいてな。なかなか見所があるんじゃないかと思ったんだが」

「ああ、彼ですか。ミヤモトさんはよく知らないかもしれませんけど、前から結構来てましたよ。なにか1つひらめけば、伸びるんじゃないかと思ってますけどね」

「じゃあ決まりだ。あとはオレにまかせろ」

「ミヤモトさんも相変わらず好きですねえ、そういうの」

「うっせえんだよ」

その男、鷹嶋翔

いやー、今日は盛り上がったなあ。おっと、申し遅れました。オレの名は鷹嶋翔。専門学校に通う1年生だ。格ゲー歴は、家庭用で1年。友だちとは、結構対戦していたんだよね。でも、それだけじゃあちょっと物足りなくなったオレは、ついにゲーセンへとデビューすることに決めたんだ。

今日、始めのうちはレシオ1キャラ4人にやられちまったオレだけど、最後のあの試合(あれはアルカディアの店員さんかな？)で4人が相手だろうとなんだろうと倒せるんだってことがわかったし。プレッシャーに耐えながら、できることをキッチリこなす。クーッやっぱこれっしょ！

タクミのちょっとクールダウン

こんにちは、タクミです。今日は、対戦での勝てない要因の1つになりがちな"熱くなる"ということについて考えてみましょう。下のような行動を思わず取ってしまったアナタ、少し休憩してみてはいかがですか？ リラックスの方法は人それぞれですけど、僕の場合はお店の外に出てみることですかね。いったんゲームから離れてみると、いろいろなことを思いついたりするものなんですよ。

こんなとき、キミは熱くなっているのです

- 負けたあと、中腰になってポケットをまさぐる
- ホットのコーヒーを買ってしまった
- 1ラウンドしか取られていないのにお金を入れてしまった
- しかも勝ってしまった
- リバーサルはきっと次も出ない
- 5円玉を入れようとしている
- 閉店まであと5回はできる
- アイツはオレの獲物だ
- 今抜けたって！

「よーし、また明日から頑張るぞー！」

やっと出てきた主人公、鷹嶋翔。彼がアルカディアの重要人物になるのも、そう遠くない話になりそうだ。

アルカディア編集部 無 責任編集

ゲーマー用語の基礎知識

ゲームジャンルとはちょっと趣向を変え、前後編に分けての業界用語編はいかがでしたか？意外に知っているようで、知らなかったことも多かったのではないでしょうか。さて、次回のキーワードは……。

Text：伊勢猫＆善之字元帥

今月のキーワード

『業界用語②』

※記事内の記号について
「同」……同義語を表します。
「類」……類義語を表します。
「対」……対義語を表します。
「例>」……使用例です。
また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼た行▲

直営店［ちょくえいてん］
メーカーが直接経営をしている店舗のこと。個人経営の店舗にくらべて規模が大きく、メーカー自社の新作入荷も早いのが特徴。自社製品のロケテスト等が行なわれることなども多い。また、アミューズメントパークやテーマパーク等を、多角的に経営しているメーカーもある。
例＞セガ／GIGO・セガワールド、コナミ／チルコポルト、ナムコ／プラボ・プレイシティキャロット等。

ディップスイッチ［dip switch］
ゲーム基板上に存在する、設定を切り替えるためのスイッチのこと。一般的にくぼみ（DIP）に埋め込まれたスライドスイッチの「ON／OFF」を切り替えることで、ゲームのシステム設定などを変更することが可能。近年は、ゲーム起動後に設定モードを立ち上げて、ゲーム設定の変更を行なう「ソフト～」が主流になってきている。

▼な行▲

ノート［note］
店舗内に設置されているオペレータとプレイヤー、あるいはプレイヤー同士のコミュニケーションを取るための媒体。その種類は様々で、新作入荷のリクエストやメンテナンス注文、イラスト、プレイヤー同士の情報交換、ハイスコア申請等、目的に応じた形で存在している。ここ数年のインターネット普及にともなって、ホームページ開設をしている店舗も多く、中には閲覧や書き込みをするための専用インターネット端末が店内に設置されているケースも多い。

▼は行▲

風営法［ふうえいほう］
「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」の俗称。昭和59年から施行され、平成11年4月に一部改正された風俗営業等に関する、様々な取り決めが盛り込まれた法律のこと。基本的にはゲームセンターも「遊技場経営」となるため、この法律に従って営業を行なわなければならない。ゲームセンターでよく耳にする「16才未満は午後6時まで」や「営業時間は深深夜0時（条例で定める特定地域のみ深夜1時）まで」等も～に定められた条項の一つ。

ハーネス［harness］
ゲーム基板と筐体、あるいはコントロールボックス等をつなぐための専用ケーブル。当初は各メーカー毎に規格の違った～を使用していたが、ここ15年程の基板については、「タイトー～」を元に統一された規格の「JAMMA～」が主流となっている。しかし「ストリートファイターII」以降、入力ボタンの複数化などによる、サブケーブルやコネクタ（キック～等）が必要になってきたことも手伝って、近年には「JV規格（新JAMMA※前号参照）」という新たな統一規格が誕生。「NAOMI」基板等、既に一部では新規格に対応した形のゲーム基板や筐体も世の中に出回り始めている。

JAMMA

新JAMMA

プライズマシン［prize machine］
「投資金額への見返り（景品）が、プレイヤー毎に変化する景品機械」の総称。「UFOキャッチャー」の登場を境に、メダル、アーケードゲームと並び、ゲームセンターの定番ジャンルとして定着。現在では様々な機種を見ることもできる。ちなみに、「料金に対して、同等の商品」を得ることが可能な「プリクラ」系は、～ではなく、自動販売機と同じ扱いになる。このため、いわゆる「プリクラ専門店」は法律上ゲームセンターとして扱われない。

▼ら行▲

レイアウト［layout］
いわゆる店内における筐体等の配置を表す言葉。見た目に整然とした配置であれば大きな問題はないようにも思えるが、実は店舗の売り上げを大きく左右する重要な要素の一つ。「新作ゲームを外から見える位置へ配置」や「人気ゲーム同士を隣り合わせにしない」等、店舗によって様々な創意工夫を凝らしている。ちなみに店内の～変更は、災害時の安全経路確保の関係等により、官庁へ届出をしなければならなかったりもする。

レゲー［れげー］
レトロゲーム＝古いゲームの略称（同オールドゲーム）。その定義の関係上、プレイヤーのゲーム歴や年齢等によって個人差も出てきてしまうが、一般的に国内市場が発展途上にあった80年代以前に発売されたゲームを指すことが多い。

ロケテスト［ろけてすと］
ロケーションテストの略語で、発売される前のゲームを少数店舗へと試験的に設置すること。これには、大きく分けて2種類が存在しており、「プレイヤーの反応はどうか？」を試す開発ロケと、「どの程度の売り上げを上げられるのか？」といった、インカムデータ収集を目的とした営業ロケとがある。

ロケーション［location］
「場所、立地」といった意味を持つ英単語。その時代や規模によって様々な呼び方が存在する。例＞インベーダハウス、ゲームセンター、アミューズメントスポット等。

COLUMN 1プレイにかかる料金設定の「謎」

アーケードゲームにおける料金設定の基本といえば、1コイン＝1プレイ。しかし、実際には1コイン＝50円玉のお店もあれば、100円玉のお店もあったりして同じゲームでも単純に2倍の料金差を目にすることもしばしば――。一見しただけでは「100円は、ただのボッタクリに決まってる！」と言いたい気持ちも分かりますが、こういった地域やお店による料金設定の差が生まれるのには、それなりの理由が存在します。

さて、その理由として最初に上げられるのが「原価償却」。これを簡単に説明すると「元になった費用を取り戻す」という意味で、ほとんどの場合は「ゲーム基板の購入費＋運用にかかる電気代など／プレイ回数＝プレイ料金」といった形で設定されます。このため、同じ1プレイでも購入費が高くつく大型筐体モノは高く、普通のゲーム基板は安い――といった現象は、十分に納得がいくと思います。では、なぜ「同じゲームなのに料金設定が違うのか？」というと――実はコレ「運用にかかる電気代など」の部分に秘密があり、最大の理由はお店の立地条件。いわゆる「地価」がゲーム料金にも影響しているためで「駅前より郊外、都心部よりも地方へ行く程に料金設定が安くなっていく」理由も、このあたりが一番大きいようです。（伊勢猫）

お詫びと訂正
前号の用語内「サードパーティ」の項において、セカンドパーティのくだりを「ハードの共同開発などを行なった結果、ライセンスが優遇～」と記載していますが、「ハードの共同開発やハードのOEM（相手先ブランドで販売される製品を製造すること）や販売などに関わったり、ライセンスの範囲的に優遇されている特権的立場（ハードの開発や販売などに大いに貢献してくれる「そのハードを全面的に支援するグループ」）」と訂正させて頂きます。読者ならびに関係者の皆様には御迷惑をおかけいたしました。

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

―― カプコン ――

マーズマトリックス(CP2ソフト) 32,000
パワーストーン2(ナオミソフト) 10,000
スターグラディエイター2 30,000

★CP SYSTEM III★

CP3マザー 6,000
ジョジョの奇妙な冒険 4,000
ストリートファイターIII 3rd STRIKE 23,000

★CP SYSTEM II★

CPSIIマザーボード 4,000
D&Dシャドーオバーミスタラ（ソフト） 23,000
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト） 2,000
エイリアンVSプレデター（ソフト） 35,000
ストリートファイターZERO3(ソフト) 12,000
ストリートファイターZERO2（ソフト） 3,000
パワードギア（ソフト） 15,000

★その他のシステム★

1943 8,000
1943（C） 4,000
F−1ドリーム 3,000
エグゼドエグゼス（C） 12,000
ストリートファイター2 8,000
セクションZ 15,000
戦場の狼 12,000
大魔界村(初版版) 45,000
バルガス（C） 3,000
魔界村 20,000
ロックマン ザ・パワーバトル 7,000

―― ナムコ ――

ブレイブブレイド 45,000
ダンシングアイ 22,000
イシターの復活 68,000
ギャプラス 7,000
ギャラガ88 35,000
スーパーワールドスタジアム'95 2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 2,000
ザ・スーパースパイ 1,000
サッカーブロール 1,000
サムライスピリッツ天草降臨 2,000
雀神伝説 5,000
ショックトルーパーズ 7,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド 10,000
将棋の達人 10,000
ジョイジョイキッド 2,000
ステークスウィナー 500
ステークスウィナー2 500
スラッシュラリー 2,000
ソニックウイングス3 7,000
ダブルドラゴン 7,000
ダンクドリーム 5,000
痛快GANGAN行進曲 1,000
ティンクルスタースプライツ 12,000
得点王 500
得点王2 500
ニンジャコマンドー 8,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳 8,000
ネオ・ドリフトアウト 8,000
ネオ・ボンバーマン 12,000
バカ殿様麻雀漫遊記 5,000
パズルdeポン！ 5,000
パズルボブル 2,000
パワースパイクスII 1,000
ビッグトーナメントゴルフ 15,000
ビューポイント 5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト 3,000
ファイトフィーバー 10,000
ファイヤースープレックス 500
ベースボールスターズ プロフェッショナル 1,000
麻雀狂列伝 3,000
マジカルドロップ3 5,000
マネーアイドル エクスチェンジャー 6,000
ボンジャック 20,000
雷龍 10,000

―― アイレム ――

R−TYPE 18,000
R−TYPE LEO 10,000
アンダーカバーコップス 30,000
エックスマルチプライ 16,000
海底大戦争 32,000
格闘野球リーグマン 20,000
四川省 2,000
スパルタンX 6,000
スペランカー 25,000
ファイアーバレル 20,000
フック 18,000
ムーンパトロール 15,000
メジャータイトル2 2,000
ロードランナー4 32,000

―― バンプレスト ――

隠忍 22,000
スーパースラムズ 20,000
戦国エース 12,000
超時空要塞マクロス 15,000
超時空要塞マクロスII 8,000
ドラゴンボールZ 10,000
バンバンボール 7,000
マジンガーZ 16,000

―― カネコ ――

線脳（PCB） 10,000
ギャルズパニックS2 30,000

―― セガ ――

★MODEL 3★

バーチャファイター3(PCBのみ) 1,000
バーチャファイター3tb(PCBのみ) 2,000

★ST−V★

ST-Vマザー 8,000
シーバスフィッシング（ソフト） 1,000
プロ麻雀極S（ソフト） 500

―― 日本物産 ――

UFOロボダンガー 16,000
ギャリバン 20,000
妖魔忍法帳 8,000

―― 彩京 ――

ロードランナー ディグ・ザ・ファイトVer.B 15,000
ガンバード 10,000
ストライカーズ1945 15,000
堕落天使 30,000

―― データイースト ――

SRD 10,000
カーアクション（バーニンラバー コピー） 5,000
スタジアムヒーロー 3,000
ダンクドリーム'95 5,000
トライアウト 2,000
ナイトスラッシャーズ 40,000
バッテン・オハラのスチャラカ空中戦 28,000
ハンバーガー（C） 15,000
ラストミッション(海外) 10,000
リバレーション 6,000
ワールドカップバレー'95 5,000

―― ジャレコ ――

E. D. F. 3,000
シティコネクション 38,000
ソルダム 8,000
テトリスプラス（サブ） 1,000
天聖龍 8,000
ビッグストライカー 2,000
ファンタズム 7,000
フィールドコンバット 18,000
フォーメーションZ 10,000
ロッドランド 16,000

―― コナミ ――

NBAプレイバイプレイ 85,000
コナミ80'sアーケードギャラリー 25,000

★SYSTEM GX★

ウィニングスパイク 5,000
ロックンロープ 16,000

―― UPL ――

NOVA2001 15,000
タスクフォースハリヤー 6,000

―― ビスコ ――

古今東西干支物語 3,000
女流将棋教室 18,000
ステッガー1 5,000
ストームブレード 20,000
五月陣戦2 6,000
連珠貴族 3,000

―― アトラス ――

ぐわんげ 30000
豪血寺一族2 10000
ブレイゾン 4000

―― テクノスジャパン ――

V' BALL 4,000
エキサイティングアワー 6,000
ザインドスリーナ 8,000

―― その他 ――

ドンキーコング3 10,000
ラビオレプス 16,000
Mr.DO! ワイルドライト 10,000
弾銃フィーバロン 10,000
パズルでボーリング 3,000
達人王 15,000
ドギューン 8,000
V・V 8,000
VIVID DOLLS（ソフト） 1,000
アシュラブレード 28,000
イレブンビート 500
カンガルー 12,000
ガンネイル 10,000
キャノンダンサー 15,000
究極のオセロ 4,000
クイズ激烈スクランブル 2,000
クイズ激烈スクランブル 1,000
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン 35,000
VS麻雀乙女線乱(レバー仕様) 20,000
対戦ホットギミック快楽天 15,000
アイドル雀士スーチーパイII 8,000
麻雀エンジェルキッス 8,000
流星雀士キララスター 8,000
E雀ハイスクール 25,000
E雀ハイスクール 30,000
アイドル麻雀放送局 1,500
ギャルの告白 1,000
グッっとE雀 1,000
ジャンジャンパラダイス(レバー仕様) 17,000
制覇 1,000
ときめき麻雀パラダイス 10,000
ときめき麻雀パラダイス〜ドキドキ■〜 20,000
とってもE雀 3,000
トリプルウォーズ 4,000
七対子 5,000
熱血 麻雀宣言！ 1,000
ファイナルロマンス 2,000
プロ麻雀 極 2,000
麻雀Gメン89 2,000
麻雀革命 2,000
麻雀学園祭 3,000
麻雀学園祭2 20,000
麻雀キャンパスハンティング 1,000
麻雀ギャル10連発 2,000
麻雀激写(BET) 10,000
麻雀ごっつええ感じ 1,000
麻雀刺客(2コネ) 12,000
麻雀大予言 1,000
麻雀大■会 2,000
麻雀 同級生 3,000
麻雀ナンバストーリー(2コネ) 1,000
麻雀ねるとん牌鯨団 1,000
麻雀念力手 8,000
麻雀パチンコ物語 2,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

スカイキッド 20,000
ドラゴンセイバー 15,000
ナムコクラシック Vol.1 15,000
ニューラリーX 20,000
バーニングフォース 22,000
バーニングフォース 18,000
爆突機銃艇 70,000
パック&パル 25,000
パックマニア 30,000
バラデューク 12,000
ホッピングマッピー 50,000
マッハブレイカーズ 18,000
モトス 20,000
ラリーX 25,000
ローリングサンダー2 12,000

―― SNK ――

メタルスラッグ3 30,000
フリップショット 3,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES 15,000
ネオジオカップ'98 5,000
MV1−B 15,000
MV1−FZ 12,000
MV4 8,000

★NEO−GEO★

2020年スーパーベースボール 1,000
ASOII 4,000
アンドロデュノス 3,000
オーバートップ 12,000
オペレーションラグナロク 6,000
餓狼伝説 2,000
キャプテントマディ 6,000
ギャラクシーファイト 1,000
クイズキングオブファイターズ 1,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ 2,000
月華の剣士 2,000
月華の剣士 第二幕 5,000
ゴーストパイロット 4,000
サイバーリップ 3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 4,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ 4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会 5,000
ミューテーションネイション 2,000
メタルスラッグ2 8,000
メタルスラッグX 15,000
ライディングヒーロー 1,000
ラギ 3,000
ラストリゾート 6,000
リアルバウト餓狼伝説 500
リアルバウト餓狼伝説2 2,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル 1,000
リーグボーリング 3,000
ロボアーミー 1,000
ワールドヒーローズ 1,000
わくわく7 4,000

★その他のシステム★

ASO 18,000
ヴァンガード 5,000
オズマウォーズ 50,000
パイオニアバルーン 50,000
バトルフィールド（P無し） 2,000
ハル21 10,000
ファンタジー 50,000
名人■ 3,000

―― アトラス ――

ぐわんげ 22000
エスプレイド 32000
怒首領蜂 45000
ブレイゾン 2000

―― テクモ ――

デッドオアアライブ2 2000(NAOMIソフト) 15,000
ガズラー 12,000
ギャロップレーサー2 6,000
クイズ DNAの反乱 1,000
クイズ DNAの反乱 1,500
クイズ がくえんパラダイス 1,000
スーパーハイインパクト 2,000
タンクバスターズ 8,000
ファイナルスターフォース 10,000

★その他のシステム★

カルテット2 20,000
コットン 8,000
ティップタップ 10,000
テトリス 2,000
バーニングライバル 8,000
バンクパニック 7,000
フリーキック(P無し) 500
ホッパーロボ 20,000
ロボレス2001 18,000

―― セイブ開発 ――

サイオン 30,000
雷電DX 15,000

―― タイトー ――

サイヴァリア(G-ネット) 80,000
サイヴァリア(G-ネットソフト) 30,000

★F3 SYSTEM★

F3マザー 15,000
パズルボブル2（サブ） 500
プチカラット（サブ） 1,500
ぽっぷんぽっぷ（サブ） 2,000
ランドメーカー（サブ） 2,000

★その他のシステム★

エンパイアシティ1931 12,000
黄金の城 20,000
女三四郎 30,000
キックアンドラン 2,000
サンダーフォックス 12,000
スペースインベーダーDX 3,000
タイムトンネル 100,000
ツインコブラ 15,000
特殊部隊UAG 18,000
飛翔鮫 7,000
プリルラ 25,000
プレビリアン(P無し) 1,000
べんべろべえ 25,000
マージャンクエスト 10,000
ルナーク 5,000

―― ライジング ――

バトルガレッガ 9,000
沙羅曼蛇2 6,000
スラムダンク2 10,000
対戦とっかえだま 4,500
対戦ぱずるだま 2,000
ツインビーヤッホー 6,000
ドラグーンマイト 18,000

★その他のシステム★

G. I. JOE 32,000
X-MEN 20,000
悪魔城ドラキュラ 108,000
アミダー（C） 6,000
エイリアンズ 25,000
クライムファイターズ2（4PVer.） 10,000
グラディウスII 20,000
グラディウスIII 25,000
グラディウスIII 35,000
恋のホットロック 40,000
ゴルフィンググレイツ（Pなし） 1,000
サンセットライダーズ 32,000
シティーボンバー 15,000
少林寺への道 6,000
スーパーコブラ(海外) 10,000
スクランブル（C） 6,000
ストラテジーX（C） 8,000
ゼクセクス 25,000
タイムパイロット 8,000
トライゴン 14,000
にゃんにゃんパニック 35,000
ハイパースポーツスペシャル 7,000
パンクショット 3,000
ファイナライザー 15,000
プーヤン（C） 8,000
プレミアムサッカー 5,000
魔獣の王国 38,000
マンハッタン24分署 5,000
メタモルフィックフォース 35,000
ラビリンスランナー 20,000
リングの王者 3,000
ロードファイター 8,000
ローラーゲームズ 4,000
サンドスコーピオン 10,000
三刻志 3,000
上海真的武勇 8,000
上海III 15,000
スーパーオセロ 5,000
スターソルジャー バニッシングアース（ソフト） 1,000
セルフィーナ 8,000
大牌■ 3,000
ダブルウイングス 20,000
チャタンヤラクーシャンク 30,000
チャンピオンベースボールPart2 5,000
ノストラダムス 15,000
ハイパーデュエル 10,000
ハチャメチャファイター 8,000
バルキューブ 2,000
碑岩II 仇討外伝 2,000
ブラックホール 5,000
プリメーラ 5,000
プレイガールズ2 6,000
ブレイジングトルネード(海外) 2,000
ホールランド 15,000
ぽんぽこ 20,000
もうぢゃ 3,000
リアルブレイク 10,000
ルートX(ルート16(C)) 20,000

―― 麻雀・花札 ――

雀々しましょ2 58,000
対戦ホットギミック フォーエバー 78,000
麻雀ビタミンC 1,000
麻雀ファンクラブ 1,000
麻雀やるなら 2,000
麻雀恋愛倶楽部 3,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝 4,000
リアル麻雀牌牌 2,000
列島横断 ■局雀士 1,000
龍雀 2,000
華かんざし 30,000
聖龍伝説 50,000
宇宙の神秘 30,000
恋こいしましょ2 20,000
スーパー華パラダイス 3,000
華折■ 4,000
華弥生 3,000
舞妓花 2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

コントロールボックス・筐体

シグマ電子 新製品 風神 ¥29,800

シグマ電子 AV-6000 ¥26,000

KIC パナカスタムロング ¥34,000

セガ アストロシティ ¥50,000~

シグマ電子 新製品 雷神 ¥32,800

シグマ電子 Σ-8000 ¥15,800

KIC パナツインロング ¥38,000

お気軽によってね♥

㈱トライ

中央通り

駅前広場

駐車場

トライ アミューズメントタワー

JR秋葉原

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345

ゲームセンター トライアミューズメントタワー

株式会社トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。

お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態 arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第9回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『コントロールボックス活用講座』

※本文中に登場する「(①)」がついた単語は、用語解説付きであることを表しています。

「名産にうまいものなし」とはよくいったもの。そして、本誌読者は「家庭用ゲーム機用ジョイパッド、ジョイスティックにスグレものなし」という言葉でうなずくことだろう。なぜ、アーケードクオリティのジョイスティックが1つもないのかと。というわけで、今回はコントロールボックスを家庭用ゲーム機のコントローラとして使う方法を考えてみたいと思う。

コントロールボックスをDreamCastのコントローラにしよう！

誰でもできるジョイパッド流用改造法

ジョイスティックについての前提知識

まず、ジョイスティックそのものから説明しておきたい。ゲームセンターでもっとも一般的に見かける「1レバー＋7ボタン」は、11接点デジタルスイッチの集合体とみなすことができる。デジタルといってもなんのことはない、ON、OFFができるスイッチのことだ。

そして、ジョイスティックの良し悪しを論じることは、スイッチのデキの良し悪しを論じることにほぼ等しい。

家庭用と業務用の違い

家庭用ゲーム機のコントローラ差し込み口と、業務用のJAMMAコネクタとの間に電気的互換性があれば、形状の違いを乗り越えるために、1対1で「コードでつなげば」コントロールボックスを家庭用ゲーム機のコントローラとして使えそうだが、そううまくはいかない。それは、ボタンやレバーの信号の伝送方法に違いがあるからだ。

JAMMAコネクタとボタンやレバーとは1対1でつながりあう。ボタン1つ(レバーの1方向)とコネクタの端子1つが対応しあうのだ。

一方、家庭用ゲーム機はどうかというと、本体とコントローラとをつなぐ信号線を減らすためにシリアル転送方式になっている。1本の信号線で、複数のボタンやレバーからの信号を伝えているのだ。

だから、ボタン10個に十字ボタン(ボタン4個分)、さらにアナログ操作系のレバーが2本ついた多機能コントローラでも、本体との間を結ぶ信号線は少なくて済んでいる。

結論としては、コントロールボックスと家庭用ゲーム機をつないだだけでは、機能しないということになる。

改造の基本概念

とはいうものの、家庭用のジョイスティック、ジョイパッドも、転送方式がシリアルかどうかが異なるだけで、結局のところスイッチの集合体であることに変わりはない。だから、コントロールボックスも、転送方式さえなんとかすれば、家庭用ゲームマシンのジョイスティックとして使うことができそうだ。

……と、ここまで書けば気づく人もあろう。家庭用ジョイスティック、ジョイパッドのボタン、レバー部分をコントロールボックスに肩代わりさせて、家庭用ゲーム機用ジョイスティック、ジョイパッドには、シリアル信号への変換だけをさせるようにすれば、いいとこ取りができそうだ。

どうせ「使わない」なら、そうして活用できるに越したことはないし、既に持っているものを使えば安くあがりそう。……それが、できるのだ！

※工作に必要な材料・道具一覧
DC用ジョイパッド(作例ではASCII PAD FT ASC-1301)
JAMMAエッジコネクタ(オス)
CAPCOM CP-SYSYTEMⅡ仕様キックハーネスコネクタ(オス)
配線材(シールド線……できれば12芯以上のもの、フラットケーブルなど)
半田ごて(20W〜40Wの電子工作用)
半田(フラックス入り)

材料

JAMMAエッジコネクタ(オス)
基板屋さんで入手しよう。今回使用したのは、サンワ電子製。

キックハーネス(オス)
JAMMAコネクタだけでは3ボタンしかフォローできないので、必要に応じてキックハーネスを用意。作例はCP-SYSTEMⅡ仕様。

ASCII PAD FT(もしくは同等品)
今回の作例ではこれを使用した。応用の自信があれば、他のパッドでもOKだ。

配線材
まあ、要は電気が通って、絶縁性の物質に覆われた配線材なら何でもOK。

ARCADER用語解説

今回はこのスペースで半田づけ講座を展開していきたい。編集者の中にも、想像を絶する半田づけをする人がいるぐらいなので、無駄ではないだろう。

■シールド線を剥く！

半田づけをする前に、シールド線を剥くことになるが、ここで既に過ちを犯す人が少なくない。多いのは、1cmも2cmも剥いてしまう人。理科教育、またプラモづくりの慣習をひきずっているものと思われるが、1cmも剥いてしまうと、ショートが避けられない。シールド線の太さにもよるが、だいたい1〜2mmも剥けば十分だ。

■予備半田をする

シールド線を剥いたら、その先っちょに半田をつけるのだ。まずシールド線を半田ごてで2〜3秒温め、そこに半田をくっつける。すると、ジュンと半田がにじむので、サッと放す。1本あたり、1〜2秒で終わらせるつもりでいこう。

そして、半田づけする先にも同様に半田をつけておく。気を付けたいのは、半田を盛りすぎないこと。「少な目アッサリ」という感覚でいいと思う。

このように、実際に半田づけする前に、双方に半田を盛っておくことを予備半田という。

これをしておくと、格段に半田づけが楽になる。

■半田づけする

予備半田が終わったら、本番の半田づけだ。予備半田で盛られた半田だけで半田づけをするので、手に持つのはシールド線と、半田ごてだけだ。

シールド線を半田づけする場所に置いたら、半田でチョイと温めれば、半田付け完了！

基板に部品をぶっさして半田づけする場合は、予備半田はしないんだけどね。

ゲー事典　**PlayStation2を買ったちょー！**……俺のエルボーでPS2本体がズダーンと転倒！　はずみでジャコンと開くディスクトレイ。パフィユゥゥゥ！　20,000rpmで回転しながらぶっとび出る俺のAC2！　5m30cm飛んで、裏返しになった犬ブラシ(ステンレス)に着地。バズイイィィィン！　虹色の粉を吹いてサンディングされる俺のAC2。めげー！　(完)

何をいじるか？

ここまでくれば話は単純で、やるべきことは一つ「コントロールボックスのボタン、ジョイスティックで、家庭用ゲーム機用のそれを乗っ取ってしまう」のだ。

改造レベルは2段階ほどあって、作業の難度にはねかえる。今回は難度の低いものを紹介することにしよう。ただし、副作用がある。この改造をすると、改造の餌食になったパッドは、以後ジョイパッドとして使えなくなってしまうのだ。

筆者が改造例として選んだのは「DreamCast」。まな板に乗ったのは(株)アスキー製の「ASCII PAD FT」。花田さんごめんなさい。DC版『CAPCOM VS. SNK』の発売に合わせて同仕様のものが発売されたので、思い立ったら買っておこう。おそらく実売2,000円台だしね。純正のコントローラはどうなんだって？　アナログ系のレバーやボタンがついているので、とっておいたほうがいいよ。

どんなふうにいじるか？

まずは必要なものを揃えよう。別表に挙げておいた。また、「各コントロールボックス用(キックハーネス付き)JAMMAハーネス」の存在を前提としている。コントロールボックスを持っているなら、持っているよね。

まずはDC用パッドを分解……と、その前に、お決まりの文言を唱えておこう。ここで紹介する工作の実行は、自己責任において行なってほしい。最悪の場合、パッドはおろか、DC本体の故障をまねく可能性を秘めている。その場合、保証期間内であっても、誰も面倒をみてくれないし、半田ごてを使うので、やけどの危険や、火災の危険もある。これらに対して自己責任を負えないと感じたら、実行しないでほしい……。

さて、分解したら主基板を取り出そう。パッドのボタンやキーの裏側にあたる部分に、金色の金属パッドが露出した部分を確認できるだろう。今回紹介する方法は、ここに直接半田づけするというものだ。パッドの周囲のシルク印刷を見れば、どの金属パッドがどのボタンかも一目瞭然だ。

お気づきかと思うが、ここに半田づけをしてしまうと、パッドのボタンが用を足さなくなってしまう。これが副作用というやつだ。回避する方法もある。基板の裏側を見ると、SEGAのロゴが入ったICを見つけることができるだろう。このICの足まで前述の金属パッドからの回路のパターンが伸びているので、ここに直接ハンダづけしてしまうのだ。筆者が調査したピン配列を掲載しておくので、この工作ができる人は挑戦してほしい。ただし、難度の高い作業になるので、覚悟はしておこう。金属パッドの裏面で配線できるので、うまくとりまわしを考えれば、パッドとしての機能を失わずにシリアル変換器として仕立てることができる。

配線表

カプコン CP-SYSTEMⅡ仕様
キックハーネス(正面)

	2	1	
	4	3	
	6	5	
	8	7	
	10	9	2Pキック強
	12	11	
	14	13	
	16	15	1Pキック強
	18	17	1Pキック中
	20	19	1Pキック弱
	22	21	2Pキック弱
	24	23	2Pキック中
	26	25	
	28	27	
	30	29	
	32	31	
GND	34	33	GND

◀コネクタ切り欠き

JAMMAエッジコネクタ

半田面			部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
-5V	E	5	-5V
+12V	F	6	+12V
逆挿し防止キー	H	7	逆挿し防止キー
COIN COUNTER 2	J	8	COIN COUNTER 1
COIN COUNTER 1	K	9	COIN COUNTER 1
SPEAKER-	L	10	SPEAKER+
N.C.	M	11	N.C.
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SWITCH	R	14	VIDEO GND
	S	15	TEST SWITCH
COIN SWITCH 2	T	16	COIN SWITCH
START SWITCH 2	U	17	START SWITCH 1
2P UP	V	18	1P UP
2P DOWN	W	19	1P DOWN
2P LEFT	X	20	1P LEFT
2P RIGHT	Y	21	1P RIGHT
2P SHOT 1	X	22	1P SHOT 1
2P SHOT 2	a	23	1P SHOT 2
2P SHOT 3	b	24	1P SHOT 3
N.C.	c	25	N.C.
N.C.	d	26	N.C.
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

◀切り欠き

UP
LEFT
RIGHT
DOWN
START
X
Y
Z
A
B
C
GND

ASCII PAD FT主基板

完成!!

完成したブツは、上の写真のようにJAMMAハーネスに接続する。キックハーネス付きなら、それもつなごう。コントロールボックスは単なるスイッチボックスとして使っているので、別に電源を入れる必要はない。2人分必要なら、同じ要領でもう一つパッドを潰してつけ足そう。

どう配線するか？

続いて配線方法について説明しよう。金属パッドはヨの字を組み合わせたかのような形になっているが、よく見ると、2つの接点が隣り合った構造になっていることがわかる。この2つの接点の一方が、それぞれのボタンの端子、もう一方が共通のマイナス極(のようなもの)になっている。「共通のマイナス極」(GNDという)はどこか1箇所につなげばいいので、「ボタンの端子」かそうでないかが判別できないといけない。

今回は図示しておくが、勘のいい人なら基板を観察すればわかると思う。

どこをどうつなぐか、ということについては、配線表を見てほしい。パッドの主基板上の金属パッドと、用意したJAMMAエッジコネクタとを1対1で配線すればいいだけだ。

根気さえあれば、誰にでもできる作業だろう。

配線したあとは組立だ。ショートの原因になるので、黒い導電性のパッドがついたゴムシートは外しておこう。また、新たに配線した配線材のとりまわしが問題になるので、どうせ使えないボタンのパーツも外してしまい、外したあとに開いた穴からシールド線を出してしまうといいかもしれない。作例ではスタートボタンの穴を利用した。その場合、ハンダづけする前に穴に通しておかないといけないけどね。

完成!!

この方法は、材料さえあれば速攻で工作が終わるかわりに、かなりみすぼらしい仕上がりになり、かつパッドそのものの機能を犠牲にしてしまう。できればICに直接配線して、ハーフピッチのD-SUB15PINあたりのコネクターをパッド背面に取り付け、それを介してJAMMAエッジコネクタとつなぐようにするとベストだ。ICへのハンダづけ、コネクターの加工、ケースの加工、などと一気にやることが増えて、超面倒くさいけどね。

同じ考え方で、他機種のジョイパッドもバリバリ改造できることと思う。特に、PC/AT互換機用のコントローラ事情が極寒なかわりに安い(980円ぐらい)ので、ぜひとも活用してあげよう。

コントローラIC ピン配列図

本文中で触れた通り、パッドのICに直接配線することで、パッド自体の機能をスポイルせずに改造できるぞ。GNDは適当に。

START UP ABC XYZ
DOWN LEFT RIGHT
SEGA
E2 MAPL BUS
315-6125-AC
XXXXXXXX

ASCII PAD FTに使用されていたコントローラIC

START UP ABC XYZ
DOWN LEFT RIGHT
SEGA
E2 MAPL BUS
315-6211-AP
XXXXXXXX

Arcade Stickに使用されていたコントローラIC

ゲー事典

前号の訂正……前回、本文中で+5V/15Aの電源を搭載したコントロールボックスは「風神/雷神とベガJr.」だけ、という記述がありましたが、シグマ電子のAV-6000が抜けておりました。謹んで訂正致します(というか、シグマ電子さんのQ&Aのところに書いてありますね。うう)。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1980年／昭和55年

ニチブツ

クレイジークライマー／Crazy Climber

- 開発元　日本物産(株)
- ジャンル　ビル登り
- 発売元　日本物産(株)
- 操作系　方向レバー2本

システムボード	専用基板
CPU	Z80×1
サウンド構成	PSG（AY-3-8910）
表示色数	96
スペック	専用ハーネス・2枚基板・+5V+12使用

なぜ人はビルに登るのか そこにビルがあるからさ

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

コピー基板だと普通のCPUだが、純正はニチブツロゴ入りのポリエチレンパッケージ。

ニチブツに限らず映像出力を別コネクタにしている基板は意外と多い。

音源は、例によってAY-3-8910。PSGの代名詞といわれるチップだ。

プログラムROM
サウンドROM
CPU（Z80…互換品のためD780C）
DIPスイッチ
PSG(AY-3-8910)
音量調整可変抵抗
エッジコネクタ
アンプIC

Details

用語解説

(C)はコピーのC： 同じプリントパターンで、何故かリバーパトロールとクレイジーコングのコピーがあります。これらの純正はまったく違う基板なんですがね。（クレイジーコングの純正ってのもヘンナヘンナ話ですが、作ったとこもそれをまたコピーしたとこもあるので）リバーパトロールの純正もバッテリー問題でほぼ死滅状態ではないんでしょうかね？

手の皮がむける： 今でこそレバーやボタンは洗練されて、ゲームをやりこんで手の皮がむけたり、血マメができたりといったことはなくなりましたが、その昔は違いました。レバーの構造上、手の皮がはさまったり、サビで皮がこすれて赤むけたりと、操作性以前の問題でケガをするシロモノでした。レバーやボタンが垂直面に取り付けられ、腕全体で操作をしていたため、不用意な力をかけやすかったことも理由でしょう。

HARDWARECHECK

写真の基板はコピー基板なのですが、純正もまったく同じ形です。純正はCPU部分がカスタムパッケージになっています。これはバックアップバッテリー入りのCPUなので、20年を経過した現在では動いている純正は大変貴重であるといえるでしょう。このように、コピー基板のほうが、時を経た場合安定動作が望める場合もあります。DIPスイッチの設定でパターンテストというのがありますので、いつでも激ムズの4面にチャレンジ可能。

プログラムROM。ここに「イカれた登り屋」のすべてが息づいている。

手の皮がイテッ

閉まる窓や、落ちてくる障害物を避けながら屋上目指してひたすら登るという内容です。キングコングやドラえもん風船、シラケ鳥など当時の世俗を反映しています。

ツインレバーを使った『ビル登り』のゲームは続編の『クレイジークライマー2』（ニチブツ／1988）と、『ロッククライマー』（タイトー／1981）、『ファイアートラップ』（ウットプレイス／1986）しかありません。いずれもこのタイトルの大ヒットがなければ生まれなかった作品で、30代のゲーマーなら、まず知らない人はいません。手の皮がむけるまでやった、という話もちらほら聞きます。私は『720°』で皮むきましたけど。

なお、海外版は英語ボイスに加え、クレジット増加の隠しコマンド防止のためにネームレジストは3文字になっているので、後にロケでリバイバルしたとき重宝されました。

しかし、当時やりこんだテーブルタイプの垂直レバーでないと、雰囲気が出ないとお嘆きの声もあったようです。

レバーさばきに慣れないと、ジレッタさ爆発の操作系。慣れるとツボだ。

ゲー事典 国内版のクレイジークライマーには、スコアネーム登録時に「JORDAN.LTD」と入力するとクレジットが入るという、今では考えられないような裏技があった。スコアネームを毎回入れるために、突出したスコアをあえて出さないように、なんてこともやられていた。ちなみに、X68k版をはじめとした移植版でも、この裏技が再現されてたネ。（編集）

無作為に集計！　無謀に発表！

無差別範疇十傑衆

第9回テーマ　世に認められなかったコマンド

2D対戦格闘ゲームで、波動、昇竜、竜巻といやあ、これすなわちコマンド丸わかりの構図が浮き彫りにされる。結局生き残ったのは「元祖」ですが、今日に至るまでいろいろと模索されたもんです。

—C・LAN presents—

和議申請！　アルカディア編集部が選ぶ　水子コマンド十傑　TOP10

順位	技名（コマンド）	キャラクター（作品／メーカー）
1位	ロンダート(→タメ↓↙←+Ⓚ)	ジャン・ピエール(ファイターズヒストリーダイナマイト／データイースト)
2位	ラッシュボンバー(↙←↙↓+A)	ミッキー・ロジャース(龍虎の拳2／SNK)
3位	虎流砕(←↙↓+Ⓟ)	溝口　誠(ファイターズヒストリー／データイースト)
4位	ハリケーンアーム(↓→↗+A)	ブロッケン(ワールドヒーローズ／ADK)
5位	テリオスランチャーアッパー(→↓↘→↙↑+B)	ブルース・ハシミコフ(トップランキングスターズ／タイトー)
6位	ブレイクスパイラル(←↙↓↘→↙↓+BC)	ダックキング(餓狼伝説スペシャル／SNK)
7位	空中ソウルフィスト(ジャンプ中↑↙→+Ⓟ)	モリガン(ヴァンパイア／カプコン)
8位	熾炎脚(←↓↙+Ⓚ)	フェイロン(スーパーストリートファイターII／カプコン)
9位	ヨガインフェルノ(←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓟ)	ダルシム(スーパーストリートファイターIIX／カプコン)
10位	スクリューパイルドライバー(レバー一回転+Ⓟ)	ザンギエフ(ストリートファイターII／カプコン)

奇寺井コマンダーの意地

おはようございます。どうやら高気圧がやっと去ってくれたらしく、昨日から急に涼しくなりました。うれしいながらも同時に夏用コーヒーも見かけなくなってしまい、若干興醒めしつつも、まだ引越しは済んでません。

さて今回のテーマは「世に認められなかったコマンド」です。2D対戦格闘ゲームのコマンドは、例えば「波動といえば↓↘→」というような共通の認識がありますね。なんだかんだいっても、やはり元祖である『ストII』のコマンドは、現在の2D格ゲーのベースになっていることは確かです。しかしここに至るまでには、オリジナリティを出すためか、やたら複雑だったり、奇をてらったむちゃ出しにくいコマンドを採用した2D対戦格闘ゲームもいろいろとありました。というか、波動、昇竜に代わるコマンドを模索していたというべきでしょうか。ストIIとの差別化を図ろうというこだわりは理解できますが、実際には「素直に波動にしときゃあいいのになんでこうするかなぁ～」というものがほとんどでした。

対象条件は2D格闘。あとは1タイトルからは1つという例のお約束だけです。納得のいかない不条理なコマンドが対象ですが、だからといってそれらが今はまったく使われていないかというと、そうでもありません。時代相対驚愕性の高いコマンドもランクインしてたりします。

カプコン独占横綱の下位　10位～6位

今回は10位～7位までをカプコンが完全に埋め尽くし、それ以外はほぼネオジオ作品が占めるという、実に興味深い結果にしました。

10位は初代ザンギです。最初スクリューコマンドを見たとき、「跳んじゃうじゃん」と頭を抱えました、ええ。

9位はXヨガ。コマンド自体は複雑じゃないですが、レバーを10回も入力するのって実はコレぐらいなんだよね。そこを評価。KOFやギルティでも採用されていますね。

カプコン勢が続きます。8位。フェイロンの熾炎脚。逆昇竜コマンド(←↓↙)初登場！　昇竜コマンドが空いてるのになぜ逆!?　という憤懣は相当なものでしたが、KOFなどでその後もスタンダードに採用されている(納得いかね～)のでこの順位。

7位。モリガンの空中ソウルフィスト。ビシャの骸封じなど、ヴァンパイアの空中弾はレバー上スタートで(俺は)すんごくやりにくかった。結局、空中虎煌拳や斬空波動拳に押され(?)、セイヴァーから波動に戻っちまいました。そういう意味では今回のテーマの見本のようなブツです。

6位。コマンドの複雑化、技の隠しっぷりが最高潮に達していた時代ですね、餓狼スペは。レバーの最後が↑という超必が妙～に多かったような。投げ技なので、他の超必と違ってクソ出しにくい点を評価。普通は立ちで出ねって。

FHDの猛攻!!　5位～1位

5位。ボクシングだしジャンプしないのでちょっと毛色がちゃいます。じゃ次。

4位のコマンドは、この技以外だとデミトリのMプレジャーでのみ採用。孤高のコマンドといえましょう。

3位は溝口昇竜こと虎流砕。ザジィのヘルファイアもそうですが、地面に足をついたままの完全無敵対空、ってそりゃ強かろうさ。ナコのアンヌムツベも同じコマンド。例が少ないわりに技は有名なところが3位に入賞させた理由。

2位。短く髪を刈り込んでボクサー業に専念、見事更正を果たした瞬間に世界チャンピオンになり、つかみボディブロー(投げの技名)もまたなかなかに強力だった、ミッキーの乱舞系隠し超必です。技自体も特にどうということはなく、すぐに人々の記憶から消えていきました。

栄光の1位は、ジャンピエールのロンダート！　もはやお約束の感もある「前タメ技」です。弧を描きながら相手方向に突っ込み、そのまま垂直に上昇、落下する2段技ですが、この間余裕で割り込めます。サマー持ってるのに無敵時間があるなど、存在意義も不明瞭。もう言うことナシ！

タメ方向は↓、↙でもOK。デシカカトも↑↓Ⓚとオツなコマンド。

スラングエ房　～ありがち空目ミニッツ～

結局なんだかよくわからないままに終わった音引きですが、今回はもう少し基本っぽいというか、わかりやすいお話をしましょう。

日本語として定着している英単語ってたくさんありますよね。カタカナで表記されている単語の多くはそうでしょう。その中でも、複数の読み方がまかり通る、というか状況に応じて使い分けられる場合もあります。

michaelなんていう単語は好例です。これには「マイケル」という男子名と「聖書に登場する大天使(ミカエル)」という2つの意味があります。英語としての発音は「マイケル」なんですが、日本国内では「大天使マイケル」とはいいませんよね。後者に関しては「ミハイル」という発音もあったり。こういった単語の意味に応じて発音の使い分けが行なわれるのが、日本語の特徴といえば特徴でしょう。

これとは直接の関係はないですが、メーカーのミッチェル(mitchell)、鉄拳のミシェール(michelle)あたりが日本語的というか、ローマ字的な発音といえるのではないでしょうか？

また「ヴィルス」という単語、今ではごく普通に使われていますが、つづりはvirusです。ローマ字的に、昔は「ビールス」と呼んでいたんですね。これ本当です。

(つづく)

ゲー事典　ジャンの「ロンダート」が今回の1位となったわけですが、この技実はインストに載っていない隠し技だったんですね。隠し技はほかにもありまして、本文キャプション中にもあるザジィのデシカカト(↑↓+Ⓚ)やマーストリウスのドリルパワースラム(→↘↑↖←+Ⓟ)など、ヘンなコマンドばっかりだったんです、ハイ。技自体は強いのも多かったんですけどね。

ジャンク新聞

第9号
平成12年9月30日発行
担当：はまー

CvsS、制限はキツいものの、なかなか味わい深いヘンなコンボとかありそう。ZERO2みたいな相打ちコンボも受け付けてるよ～。

combo BBS 連続技掲示板

微妙に投稿がきてる紗夢A級（仮）は、だんだんヒットバックが大きくなって途中で入らなくなる模様。最後まで確認してくださいね～。

X-MEN vs ストリートファイター：ストーム

●（相手春麗で）P投げ→｛車｝→空中投げ→（真上空中ダッシュ）→ライトニングアタック（⬅→⬆）→（気絶）→P投げ→｛車｝→空中投げ→ライトニングストーム→｛車｝→ライトニングストーム

通常技を1発も使わないコンボ。｛車｝は、マンハッタンステージの左端にある車に当ててバウンドを変化させる部分です。1回目の空中投げの後は真上に少しだけダッシュしないと、ライトニングアタックが2ヒットしません。（兵庫県　天草悠夜＿嬾翠さん）

知る人ぞ知る、懐かしの「車コンボ」。この車、逆にエリアル拾い直し系のコンボのジャマにもなったりして、けっこう味わい深いものがありました。そういえば、最近のゲームは当たると壊れる障害物とかないですな～。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000：セス

（STジョー＆相手画面端で）近距離立ちD→弱弓月→STジョー→入り身　灘月→➡+A→STジョー→近距離立ちC（2ヒット）→➡+B→双掌昇陽→STジョー→しゃがみA→↘+B→弱昇陽 ※ST＝ストライカー

体力満タンから、とりあえず同じ技を2回以上使わずにK.O.してみました。弓月後のSTジョーは引きつけて出さないと、入り身　灘月が入る前にジョーのアッパーがヒットしてしまうので注意。（東京都　ジャンクさん）

多くの投稿が寄せられた『KOF2000』ですが、やっぱりというかなんというか、STジョー絡みのものばかり……。そんななかでは、これが一番「こだわり」を感じました。今後は、意外なストライカーの意外な使い方とかを期待したいところ。

ギルティギア ゼクス：梅喧

●（相手画面端＆ガードレベルMAXで）立ちHS→ダストアタック→➡+HS→畳替し→➡+HS（ロマンキャンセル）→ジャンプ｛S→HS｝（ロマンキャンセル）→2段ジャンプHS→空中畳替し→➡+HS→畳替し

ガードレベルMAX時＆画面端限定の即死コンボ。ダストアタックがカウンターヒットすると相手はダウン復帰不能で落ちてくるので、ホーミングジャンプせず地上で追撃できるのがポイント。➡+HSは、少し歩いて近距離で当てるようにします。（兵庫県　山野 誠さん）

今が旬（？）の『ギルティギア ゼクス』。最近はガードゲージを溜める連係からのガード崩しなどが研究されており、このへんの特殊なコンボも狙えなくはないようです。ダストアタック空中カウンターヒット（ロマキャン）からのコンボなども探してみては？

SECRET COMMAND DATA BASE
～パカパカシリーズ特集～

ビーマニ系とは一味違う、ライトでキュートな曲＆雰囲気が今でも大人気のパカパカパッションシリーズ。でも、開発元のプロデューサーが（涙）。大いなるリスペクトを込めて、いざ、パカパカ特集!!

●パカパカパッション

・「XL Techno」出現コマンド（対戦時）
曲選択画面で「黄赤青緑黄赤青緑」の順にボタンを押す。

・同キャラ対戦（対戦時）
パート選択画面で1P側、2P側ともに「緑緑緑緑黄黄黄黄」の順にボタンを押す。
完全な同条件での対戦ではなく、同じパートの譜面を1小節おきに交互に演奏するモードだ。

●パカパカパッション2

・「Cool Dancing2」出現コマンド（対戦時）
曲選択画面で「黄赤青緑黄赤青緑」の順にボタンを押す。

・「PRIVATE SERVICE」出現コマンド（対戦時）
曲選択画面で「赤黄青緑黄緑赤青」の順にボタンを押す。

・「Blue Noise2」出現コマンド（対戦時）
曲選択画面で「青緑赤黄緑黄青赤」の順にボタンを押す。
※これらのコマンドは1回の対戦中に併用できません。

・シルバーチップモード
1P時、パートまたはマニアックモードを選択後、ステージ1のパート選択時に「黄黄緑緑黄赤青緑」の順に押す。
このモード中は、チップの色がすべてシルバーになってしまうが（対戦中は一時的に元に戻る）、すべての獲得点数が1.5倍になり、ステージ3（パートはステージ4）が確実に出現するという特典がある。

●パカパカパッションスペシャル

・「Lips XTC Remix」出現コマンド（対戦時）
曲選択画面で「黄黄赤青青緑緑緑」の順にボタンを押す。

・「XL Techno Remix」出現コマンド（対戦時）
曲選択画面で「黄赤赤赤青青緑緑」の順にボタンを押す。

・「PRIVATE SERVICE Remix」出現コマンド（対戦時）
曲選択画面で「黄黄赤赤青青青緑緑緑」の順にボタンを押す。

こんぼ昔話
～一発気絶コンボの巻～

大ダメージコンボをくらって気絶、回復不能中にまたコンボくらって昇天……。ハデ目の格闘ゲームでよく見かける光景だが、モノによってはハデじゃないコンボでもやっぱり気絶する。というわけで、あっさり風味の気絶コンボを。

●ストリートファイターII（リュウ）
ジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→竜巻旋風脚

ガイルやブランカの3段に比べ、いかにも痛くなさそうな弱Ⓚボタンオンリーのコンボのくせに、かなりの確率で気絶してしまう。そのダメージ量はスクリュー1回にもおよばず、相手によっては気絶状態にめくり強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→昇龍拳を決めても倒せないことがあった。
ちなみに、竜巻がらみの気絶コンボとしては、ZERO3リュウの「ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→強竜巻旋風脚（3ヒット）」が記憶に新しいところ。

●ストリートファイターIIダッシュ（バイソン）
強ダッシュアッパー→弱ダッシュアッパー→遠距離立ち強Ⓟ

もういっちょストIIネタ。調整で全体的にダメージが減った＆気絶しにくくなったとはいえ、プレイヤーの研究はそれをうわまわる白熱ぶり。同じ必殺技（しかもタメ技）が2連続で決まってしまうというのは、バイソン使いに大いなるロマンを与えてくれたことだろう。
ちなみに、ダッシュでは対ダルシム専用のコンボとして、春麗の踏みつけ空中連続ヒットや、ザンギエフのつかみ投げ→頭突き（→気絶）なんてのもあった。

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（柴舟）
しゃがみA×8

'94では2桁ヒット（→気絶）も夢じゃなかった小技連打。さすがに'95ではマイルド調整……、と思ったら、この人だけイイ感じでマシンガンのように入り続けた。もともと跳び込みからのコンボで気絶＆即死の多いゲームだったが、地上技からじかに気絶を狙えたキャラは意外と少なめで、ガチンコ対戦ではわりと猛威をふるっていた。
ハデなところでは、タクマの「ジャンプD→しゃがみC→強飛燕疾風脚（気絶）→龍虎乱舞」もかなり衝撃的な気絶コンボだ。

情報求ム！
●連続技掲示板……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦向きか否かは関係ナシ！　旬のタイトルに限らず、埋もれてしまったマイナータイトルなどでも激募集中。
●基板の裏側……普通のプレイとは異なる、「？」な現象を募集。偶発的に起こってしまう特殊現象（バ○とも言う……）が中心だ。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
「SLASHOUT」激ムズ。ひとり忍者でヒーヒー言いながら2ボスで殺された後に、カップルが戦士と踊り子でサクッと6面まで行きやがって殺意を覚える。ああそうだよ、うらやましいんだよ！
dragon@blue.interq.or.jp

5千円以上をゲームに払うか他の娯楽に払うか？ という残酷にして当然の選択肢が頭に浮かぶのだ。

僕たちの失敗

突然だけど、どっかのメディアかカプコンにコメントを求めてきたら是非こう答えてほしい。
「この国で現実と虚構の区別がつかないのは、頭の悪いガキだけじゃない。新聞屋、オメェもな」ってね！ 頼むぜヨシキ!!

俺って何様？ つかこうへいの『少年は変態呼ばわりされるよりも人殺しの道を選んだ』という重いコメントを読んで考える。これで庭から赤や緑の香草が見つかったりゾンビが大分地方でわらわら現れたら、俺はいつでも狼少年になってムラから追放されてやるよ。

それにしてもコンビニでの、発売日以降あのテーマがスタンドから聞こえてこない「ドラクエⅦ」の扱いには驚きとも違和感とも違う空気を感じてしまった。スクウェアが全面的にリスクを背負って立ち上げたコンビにでのゲーム販売網のシステムは、もちろん何よりもスクウェアの利益を最優先で挙げなければならない。だから他の店よりコンビニの方が同社のソフトは入手しやすいし、ファンには嬉しい特典がつく（人形の出来に関してはノーコメント。僕はそこまで残酷じゃないからね）。

大手メーカーが小売店を通さずに、直にユーザーにゲームを届けることができたなら、配送や販売代理店にカスミを払う必要がないため、その分がまるまる利益として数字を弾き出せる。つまり誰かに頼んで売ってもらうより、自分でお客さんに売ったほうが一本あたりのアカリが大きくなるってワケ。

さて、世の中が「IT」革命だとはいっても、デジタルデータは0と1の羅列で、回線さえあれば自由にやり取りできるということに一部の人は目を背けて気付こうとしない。アメリカではネットを通して音楽ファイルをユーザー同士かやりとりできるソフト「ナップスター」が問題視されている。音楽に限らずあらゆるデジタルソフトを入手できる「グヌーテラ」もどんどんバージョンアップされている。そしてネットを少し泳げば、エミュレータで遊べるゲームのROMイメージ、つまりソフトそのものはいくらでも手に入る。コピー＝天国！ なんて騒ぐ光景を苦々しく思う前に、ネットでロムイメージをやりとりした時でもアカリを取れるシステムを考えたメーカーはあるだろうか。

会社じゃなくて、個人のヒットメーカーにしか言う資格がない言葉がある。ちょっと長くなるけどファミ通ドットコムから宮本茂氏の言葉を引用しよう。ニンテンドウゲームキューブ発表時の記者会見でのコメントだ。

「だからいちばん恐いのは、各メーカーが価格合戦して、ハードが下がりはじめたって、ソフトは980円で売りはじめたって、その結果、全部の会社が潰れたってことにならないように。けどやっぱり、僕ら64のときに9800円でこのゲームを売るのはつらいと思ってやってましたから。そういう意味ではいま、ずいぶんと値段はこなれてきたし。でも、駄目ですよ。1900円なんてやってたら潰れますよ、みんな。逆に、1900円くらいで売って儲かるソフトのアイデアを見い出せはいいんですけどね。」

いちいちドット打つよりワークステーション上で人形作って皮膚張り替えた方が手間はかからない。それを表現してくれるハードと、大容量のデータを収める板だってある。かくしてビデオゲームはパッと見同じ、画一化の道を歩み始めた。

ゲーム業界が一生懸命取りこもうとしていた世間一般のいわゆるライトユーザーの皆さんは、コアなゲーマーがゲームに関する知識を蓄積しているのと同じレベルで、他の楽しい遊びをたくさん知っています。ゲーマーならあのゲーム買おうかこのゲーム買おうかと悩むのに対して、一般人は5千円以上をゲームに払うか他の娯楽に払うか？ という残酷にして当然の選択肢が頭に浮かぶのだ。残念ながら現時点でプレステ2が使われている順番は、DVD再生＞プレステのゲーム＞プレステ2専用ゲームの順だろう。

そして、現実には980円の価値もないと見捨てられてしまうゲームが大部分だ。

そもそも、どうしてネットで数々のエミュレータが日々バージョンアップされ、ロムイメージが流通してるのか想像したことある？ 遊びたくてもハードもソフトも今じゃこの世に存在しないことになっている（手に入らない）からだろ!! 現にナップスターもグヌーテラも、エミュレータもロムイメージも収益を上げるようなシステムを完成させていない。著作権より以前に、アカリが派生しないのが問題なんだろう。ナップスターが発表されたのは昨年の夏だが皮肉なことにアメリカのレコード協会（RIAA）の発表によると2000年上半期のCD売上高は前年比9.9％増だったそうで。

現在出回っている通常のパッケージのゲームは最初に定価でお金をドーンと取る。通信の場合は最初は安く提供でき、通信で繋げて遊んでくれるうちは通信料として長くアカリを取れる。0と1の羅列の形でゲームソフトを届けて通信で長く遊んでくれれば、そりゃ万々歳だろう。

自分たちだけ確実にアカリが取れるデジタルデータという虚構を信じたい人たち。現実にはi-modeで着メロデータをやりとりする世間一般の人たち。お互い都合のいい時だけデジタルデータ万歳と浮かれている光景は、どちらも平等に醜悪だ。

いつものようにスケープゴートが始まった。ナップスターやグヌーテラの恩恵を受けられるのは太い回線があるのは大学や官公庁、企業といった「絶対安全地帯」でしかない。その中から発信されたネガティブな情報は、あくまで私たちには関係ありませんよ〜傍観者なんですよ〜と書いてあるようで虫唾が走った。教科書でしか教えてもらってない想像力を駆使してできた公式が「孤立＋サバイバルナイフ＝バイオハザード」だとサ。素直になれよ、大好きで何度も徹夜したって。大手新聞社に入社しやすい一流大学では連想こそ応用はあんまり求められなかったかもしれないけど、現実から目を背けて騒いだり適当に流す前に必要なのは、野暮ったいが「覚悟」の二文字かもしれない。

僕は発売日に定価でゲームを買うシステムを享受し、コインプレイというシステムを甘やかしてきた。だから宮本茂氏の言葉を信じる。そしてゲーマーとして、あらゆる世間一般の人にゲームの面白さを伝え、遊ぶ機会を作ることをこのページで約束する。

既存のゲームの値段や入手方法といったシステム、新聞にケンカを売ってるんだからそれぐらいは覚悟の上さ。

編集者談！ 文化事業的貢献を言い訳にしながら潰れてしまう会社もあるが、ビジネスモデルという理屈のみで企業が成り立つとは思えない。間違いは誰にでもあるし、失敗は活かせばいい。それを多くのメーカーが学んだはずなのに、別の過ちなら言い訳が利くのだろうか……。必至なのは分かるけど、ゲームを楽しんでもらいたいというのが理屈だけに聞こえる時があるよね。

MAME以外のAGE

前回のMAME以外のアーケードゲームエミュレータ紹介の続きだ。ここにきて新顔がいくつか登場したぞ。ついにアフターバーナーが！

Text:GrayZone

Rescue Emulator!

MAME以外のアーケードゲームエミュレータ(AGE)を紹介する第2回目になる。前回は、ほとんどMAMEと競合するエミュレータばかりだったが、今回は独自の路線をつっぱしるエミュレータたちも紹介できた。忘れてならないのは、連載当初でもお伝えした通り、エミュレータを動かすのに必要なROMイメージは、自分の所有する基板以外のものを手にしてはいけないということだ。

MAME以外のAGEたち　独自の存在意義を打ち出すもの、MAMEを追い越すもの

Rage(MS-DOS)

前回紹介のNeoRAGExの兄貴分。怒、ガンスモーク、R-Typeなど、SNK、CAPCOM、IREMを中心に21タイトルに対応する。IREMの新しめのタイトルに関しては、「純粋なDOS」下でプレイすることが強く推奨されている。いわく、それらのゲームは18MHzのCPUで動作し、非常に複雑な優先度の相関関係を持つ3重階層の背景画面を持ち(最悪7重階層にもなり、ときには同時に二度再描画を必要とすることも!)、1024色同時発色して、パレットが激しく切り替わり、2048スプライトが画面に同時表示されるからだ。DOS窓からでは処理が厳しい。Windows9xでは、MS-DOSモードで再起動してから起動すべし。

http://home5.swipnet.se/~w-50884/emulator/rage.htm

VAntAGE(MS-DOS)

その名も時代遅れの頂点のAGE。(あなたの)クラシックアーケード基板コレクションをそっくり置き換えるよう設計されたAGE。できうる限り小さく、かつ速く動作するよう(ホストPCにかかるコストが最小限になるよう)プログラムされている。その劇速ぶりについての詳しくは、付属テキストVANTAGE.DOCのBenchmarksの項で。動作するゲームは23タイトル。いずれもMAMEでサポートされている。precalcというオプションをつけて起動すると、次回からの起動が早くなるが、ディスクスペースを食うので良し悪しだ。

http://www.mameworld.net/pc2jamma/vantage.html

Callus/Callus95(MS-DOS/Windows)

CP-SYSTEMをエミュレートするAGE。53タイトルに対応。Windows版はDirectX5.0以降が必要だ。開発停止してしばらく経つが、MAMEと比較しても高速動作するうえ、名作揃いなので人気も高い。なんと、68000、Z80のエミュレーションコードはもちろん、グラフィックレンダラー、パレットマッパー、FM音源エミュレーション、Qサウンド、ADPCMミキサーのルーチンを、アセンブラでフルスクラッチしている。[illegible]では、ネットワークを介したマルチプレイが可能。速いLAN下では、ラグは0.04～0.10秒に収まる。ネットプレイをするにはDirectX6.0以降が望ましいようだ。[illegible]のオプションを付けると、[illegible]するようだ。

http://bloodl[illegible]/Callus/callus.html
http://cps2shock.[illegible]games.com/cls95p/

EmuDX/EmuDX32(MS-DOS/Windows)

パックマン、フロッガー、ギャラクシアン、ドンキーコングなどおなじみの名作を、最新の美麗グラフィックと、迫力のサウンドで楽しもうというコンセプトのAGE。外観はガラリと変わるが、プログラムはオリジナルのものをエミュレートしているので、動作やゲーム性はオリジナルのままという点が面白い。PentiumPro以降のCPUに最適化されたAEmuDXと、Pentiumに最適化されたPEmuDX、そしてWindows版がある。タイトル的にはMAMEサポート済みのものだ。

http://emudx.emuviews.com/
http://onramp.micoks.net/~rodimus/

AstDX/Ast3DX(MS-DOS)

EmuDXなどと同一ベクトルにあるAGE。アタリのアステロイドを、刷新されたグラフィックやサウンドで楽しもうというコンセプト。オリジナルのベクタースキャングラフィックの代わりに、アニメーションするスプライトを使っている。もちろん、プログラムはオリジナルのまま。また、効果音はサンプリング音源に、さらにはMIDIが奏でる10曲のBGMがつく。Ast3DXは、プログラムはオリジナルのままに、1人称視点の3Dシューティングに仕立てた変わり種。このページには、ほかにもJavaで動くAGEがある。

http://web.utanet.at/nkehrer/

RETROCADE(MS-DOS)

100タイトルを越すアーケードゲームに対応したAGE。気の利いた、格好いいユーザーインターフェースを持つ点が特徴的。対応ゲームも、海外製を中心に「かっこよさげ」なラインナップにしぼっているようだ。GUIを着せ替えでき、それを彩るアニメーションやサウンドなども差し替えられるなど、カスタマイズ性に富んでいる。また、それぞれのゲームの歴史が参照できる(英文)という付加機能も。さらには、バックドロップやオーバーレイを表示する機能も提供している。バックドロップとはハーフミラーで合成されたイラスト、オーバーレイとは、モニター上に貼る透明のシートだ。それぞれ、白黒ゲーム、ベクタースキャンのゲームに多かったものだが、これらは通常、エミュレータ上では再現されない。エミュレーション自体も[illegible]ない。MS-DOS版、Win32版のCPUエミュレー[illegible]コードはアセンブラ版なのでPentium200MHzあれば、対応タイトルすべてをフルスピードで動作させることができる。対応タイトルの中では、Football、Sinistar Rareが MAME対応未確認。

http://www.retrocade.com/ (currently down)
http://www.vintagegaming.com/retrocade.html

Raine/Raine WIP/GeoRaine(MS-DOS)

TAITO、JALECOの68000/68020CPU搭載基板に焦点をあわせたAGE。TAITOのF3システムに対応するなど、MAMEの先をゆく特徴も持っている。また、MS-DOS版ではあるものの、扱いやすいGUIを搭載しているので、DOS版にありがちな使いにくさはない。公式バージョンはVer.2.08fで開発停止しているが、最終バージョンからサポートタイトルを追加、バグフィックスした非公式バージョンVer.2.08h、俗称「GeoRaine」が後を継ぐ形になっている。このほか、WIP(Work-In-Progress)バージョンである20000819というものも存在する。

http://www.rainemu.com/
http://www.geoshock.com/rainewip/
http://www.geoshock.com/

Final Burn(Windows)

Final Burnは、できたてホヤホヤのエミュレータ。セガの名機「アフターバーナーI」と「II」を動作させることができるエミュレータである。アフターバーナーIとIIが動くということは、あのハードウェアで動くゲームが、将来的にサポートされる可能性が高いことを意味している。将来が期待されるAGEだ。

http://www.finalburn.com/

Sega System C2(MS-DOS)

これまた新顔のエミュレータ。セガメガドライブハードウェア互換(ただしZ80は未搭載)の業務用基板「C2」をエミュレートするAGEだ。まだβ版なので、動作は不完全。「ぷよぷよ」や「サンダーフォースAC」などが動作する。共通部分が多いため、同じ作者で前回紹介のSystem16と統合予定があるようだ。

http://cgfm2.emuviews.com/

The Impact(Windows)

C社の家庭用ゲーム機互換ポリゴンボードなどをエミュレートするAGE。5タイトルをサポートするが、現在開発停止中で、下記の公式サイトもからっぽ!? 動作にはゲームのROMイメージのほか、ボードROM(BIOSのようなものだ)が必要。対応ゲームは3DポリゴンバリバリだがOpenGLと対応ビデオカードにてレンダリング可能なので、比較的高速動作可能。エミュレート状況は、ぶっちゃけた話、PSエミュレータのそれに近い。

http://www.impactemu.com/

ゲー事典　Kallus2(Unknown)……名作を多数輩出している某社の名システム基板をエミュレートするAGEが存在するようだ。オフィシャルサイトもなく、怪しげな様子。一説には、フェイク(偽物)との話もあるが……。などといっているうちに、MAMEのテストドライバー(MAME組み込み前のテスト段階のドライバー)に「cps2.c」が！

GAME CENTER MAP

日本縦断 ゲーセン探検隊

今回のゲーセンサーガは九州の玄関口、福岡県博多に潜入。博多、天神周辺のナァウな巨大アミューズメントパークから、少し遠征したところにあるコアゲーセンまでバラエティに富んだ10店舗を大紹介！ 交通機関のアクセス方法もバッチリ完備したゲセマプで、福岡遠征するしかなかと！

担当：椢太郎&ひで

※記事中のデータは、取材を行なった8月下旬の内容によるものです。

◎第9章 「博多のゲームセンター探すけんね」

1 箱崎エリア
- 遊道楽箱崎店
- 迎夢大学ポパイ

2 中州エリア
- タイトーステーション中洲

3 天神エリア
- タイトーステーション天神
- 天神ハイテクランド
- 天神GIGO

4 博多エリア
- ナムコ・ワンダーパーク博多

5 六本松エリア
- モンキーハウス本館
- 梅光園ファミリープラザ

6 駅南エリア
- セガ・ワールド博多

深夜営業なので朝までゲーム可能
タイトーステーション中洲店

- ●福岡市博多区中洲4-3-18　東映プラザ内1F
  ☎092-262-1586
- ●営業時間：平日11:00～28:00、金土、祝前～29:00、日曜～27:00
- ●アクセス：博多駅交通センター2番のりばから行き先番号2か32のバスに乗車。中洲で下車し、徒歩2分。

●店員通信「プライズゲームに力を入れています。夜遅くまで営業しておりますので時間を気にせず遊べます」

●調査報告「プライズ景品は最新の物を常に取り揃えているそうだ。1Fにはダビオナがあり、コナミの音楽ゲームや大型筐体が多数配置されている。2Fのメダルフロアとビデオゲームで朝まで粘るもよし、だ」

サービス&イベント情報

「ダービーオーナーズクラブをプレイの馬主様にはコーヒーをサービス中」

●筐体傾向：プライズとメダル中心。

イチオシ台　EL TORO

牛の角を力任せに内側に倒す体感ゲーム。力に応じてガールからスーパーマンまでさまざまな称号がもらえる。さあ牛だ！

コンセプトは『アジアの楽園』
ナムコ・ワンダーパーク博多

- ●福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル7F
  ☎092-434-3721
- ●営業時間：平日11:00～23:00、土曜10:00～23:00、日・祝10:00～22:00
- ●アクセス：博多駅近く交通センター7階

●店員通信「人気ゲームはもちろん最新機種も揃った、遊びの都プラボへようこそ。もうタイクツなんて言わせない!」

●調査報告「東南アジアをイメージした極彩色のトロピカルな店内がウリ。平日はサラリーマンと学生、土日はニューファミリーとカップルで賑わうフロアには映画館や某でじこショップもありエンターテインメント性抜群。福岡空港が近いのでフライトの待ち時間にも使える」

サービス&イベント情報

ナムコ・ワンダーカード入会無料サービス（各種特典、年6回のDMとワンダークーポンの配付）、1万円分のメダルをカウンターで買うとホークス戦のチケットが手に入るサービスは続投検討中。マジックバルーン教室も好評開催中!

●筐体傾向：プリクラ、プライズ、大型、メダルはかなりの数が揃う。

イチオシ台　カートデュエル

グリグリ稼動するカートに乗り込み、はしゃぎながらの対戦プレイが熱い!　対戦5戦目（以降10、15戦と継続）は無料になるサービスがある。やるしか!

URL：http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/8336/

ゲー事典 田渕健康氏オススメの中洲屋台村（夜に屋台が多数出現）で昼間の疲れと空腹を癒す探検隊。山芋焼きに舌鼓を打ちつつ、ちくわぶの入っていないおでんに毒づくひで。隣には若い娘連れの本当のパパじゃないパパ。その後、2匹の酔っぱらいは、タイトーステーションでダブルドラゴンをプレイ。ヒジ打ちハメで1コインクリアらー、と意気込むも穴や川にポチャポチャ落ちまくって目も当てられず。

アイコン野郎マクガイバー　対戦格闘　ビデオゲーム　音楽ゲーム　大型筐体　プライズ　メダル　プリクラ　50円プレイ有　ビリヤード

スコアラーの努力が滲むゲーセン
モンキーハウス本館

●福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052
●営業時間：9:00～24:00
●アクセス：博多駅交通センター（駅バスセンター）4番のりばから行き先番号113、200、201、202、203、204のバスに乗車、六本松で降り、徒歩1分。

●店員通信「ハイスコアを狙うには最高の環境です。連射も同時押しも、希望があればどの台にも付きます。※要やりこみ」
●調査報告「ゲーメスト時代から続く伝統のハイスコア集計店。ビデオゲーム一本の昔気質なモンキーハウスは全一スコアを目指す人がやりこむための環境を提供してくれる。理解のある店側の細かな配慮と、スコアラーの情熱が絡み合い、実績に繋がっているのだろう。最新ゲームの入荷も早い」

サービス&イベント情報
「シューティングは、ほぼ全台連射装置付き。入り口（正面）に陣取るパカパカパッションにはスピーカー搭載」

●筐体傾向：ビデオゲーム一筋の姿勢を貫き通している。

イチオシ台　GANRYU
ビスコから日本国外に輸出された和風アクションゲエム（インストカードが英語だぜ）。「この号が出るころにはもう無いかも（笑）」（店員T・H氏談）

URL：http://www.alpha-net.ne.jp/users2/ggonchan/

比類なきパカラーの館
梅光園ファミリープラザ

●福岡市中央区梅光園1-1-14　☎092-752-8811
●営業時間：10:00～24:00
●アクセス：博多駅交通センター4番のりばから行き先番号113、200、201、202、203、204のバスに乗車、六本松で降り徒歩5分。

●店員通信「ビデオゲームの数なら市内で右に出るもの無し！駐車場もあるので、車でご来店の方も安心です。マニアなプライズも有り」
●調査報告「広大な店内にはビデオゲームがわんさと置かれ、ダビオナも余裕で収納されている。音楽ゲームのファンが集まるようで、5台もあるパカパカパッションシリーズを目当てに九州中からパカラーが来るらしい」

サービス&イベント情報
「オラタン専用、パカパカ専用のノートなどがある。DDR4th大会も予定されている」

●筐体傾向：ビデオゲームと音楽ゲームが中心。

イチオシ台　パカパカパッションSPECIAL
プロデュースの音楽ゲーム。外部スピーカー、ユーザーによる専用ハイスコアノートやボードなど梅光園専用仕様。100円2PLAYだゾ。

日替わりサービスで得するけんね
天神ハイテクランド

●福岡市中央区天神3-2-13　☎092-733-6393
●営業時間：9:00～24:00　金土、祝前～25:00
●アクセス：博多駅交通センター5、6番のりばから出るバスに乗車。天神一丁目で下車したら店に電話しよう。

●店員通信「ビデオゲームがメインのお店で、新作対戦格闘ゲームの入荷が早く、マニア景品も揃ってます」
●調査報告「サラリーマン層を中心にスポーツゲームの対戦が盛ん。ビデオゲームはイージー台もあれば連射装置付き筐体もあり、雑誌の切り抜きなどが親切に貼ってある。試作のヘッドホン付き筐体を今後増やすとのこと」

サービス&イベント情報
日替わりサービスをイベントカレンダーに告知。9/9救急の日記念で『救急車』大会なるレスキューなイベントを催したそうだ。

●筐体傾向：ビデオゲーム（台）がメイン

イチオシ台　バーチャストライカー2000
まだまだ人気は衰えない、ハイテクセガのエンジンともいうべきスポーツコーナーの人気台。ロングランヒットである。

オラタン、セガラリーの九州拠点
セガ・ワールド博多

●福岡市博多区博多駅南6-7-33　☎092-481-1645
●営業時間：10:00～24:00
●アクセス：博多駅筑紫口のりばから西鉄バス44or45に乗車。山王一丁目で下車。バスの進行方向に進み、山王二丁目交差点を右に曲がる。ガストの隣。

●店員通信「当店ではバーチャロンオラトリオ・タングラム、セガラリー2、DOA2ユーザーを応援しています」
●調査報告「ユーザー主催のオラタンランバトのほか、大会には九州の他県からも100人近いプレイヤーが集結するという。1Fにはセガラリー2のDX筐体が3台あり、全国トップクラスの走り屋の御用達店とか。要チェック！」

サービス&イベント情報
月曜日は対戦格闘セット数増、第一、第三金曜日は音ゲー100円、第二第四金曜日は体感ゲームが100円に。10月にテクモ公式DOA2大会開催。

●筐体傾向：1Fは体感、プライズなど。2Fはメダル、ビデオゲーム。

イチオシ台　電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラムVer.5.66
巨大ライブモニターで対戦のビートを感じよう。筐体周辺はけっこうスペースがあるので、大会などに適している。

URL：http://www7.freeweb.ne.jp/play/sega_mad/

アダルトムードな九州最大のセガ直営店
天神GIGO

●福岡市中央区天神2-7-6　☎092-724-5971
●営業時間：10:00～24:00
●アクセス：博多駅交通センター5、6番のりばから出るバスに乗車。天神一丁目で下車し天神サザン通りに向かう。

●店員通信「セガのゲームは九州で一番に入荷します！　月1で大イベントをやりますので来てください！」
●調査報告「九州最大のセガの店で客の年齢層は高め。1Fはプリクラ、大型筐体とプライズで2Fはメダル、3Fはビデオゲームと客の住み分けができている。メダルフロアの指紋照合型メダルバンクがサイバー」

サービス&イベント情報
日替わりサービスが充実。（例：月曜はスポーツゲームモーニングサービス。火曜は対戦セット数増、水曜はメダルスタンプ2倍 etc）

●筐体傾向：セガの大型筐体には強い。バス案内もらくらく入荷。

イチオシ台　電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラムVer.5.66
ライブモニターでバトルをつぶさに観戦できる。福岡全土を巻き込んだバーチャロン大会の決勝がここで行なわれたばかり。

URL：http://www12.freeweb.ne.jp/play/blacky/gigo/gigo.html

全6層からなる天神アミューズメントビル
タイトーステーション天神

●福岡市中央区天神2-6-35サザン通り　☎092-737-5500
●営業時間：10:00～25:00
●アクセス：博多駅交通センター5、6番のりばから出るバスに乗車。天神一丁目で下車し天神サザン通りに向かう。

●店員通信「最新GGXやカプコンvs.SNKはもちろん、なんとダブルドラゴンなどレトロマシンもありま～す」
●調査報告「ゲーセンに僕らができる何かを求める、という店長の理想の元に作られた明るい店内には、各階ごとに様々な客層に対応したゲームが詰め込まれている。鉄拳TTの対戦台には順番待ちの列ができていたぞ」

サービス&イベント情報
10月にはDDR4thの大会有り。毎週木曜日はビリヤードが女性半額、土日はポップコーンと綿菓子が無料。毎月10日は音ゲー安。

●筐体傾向：ビデオゲームは110台以上、プライズマシンも60台以上と大群。

イチオシ台　ダブルドラゴン
往年の名作ダブルドラゴンが大型モニター（TEATROEX）に！　この台で天神の龍と化せ！　ドラァイ（断死亡声）。

ゲー事典　博多ゲーセンを回るのに欠かせない交通機関が西鉄バス。博多～天神間の一定エリアまでなら100円というワンコイン設定なのでとってもリーズナブルだ、ゲーム代が助かるね。博多駅交通センターには案内コーナーもあるのでわからない時は訊いてみよう。それでもわからない時は「にしてつテレホンセンター福岡（092-733-3333）」に電話だ。間違い電話すんなよ。

1PLAY20円の博多激安店
迎夢大学ポパイ

●福岡市東区箱崎3-9-27　☎092-641-9267
●営業時間：月曜～金曜12:00～24:00、土日祝日10:00～24:00
●アクセス：博多駅センタービル前Eのりばから9番バスに乗車。九大前で下車すれば目の前。

●店員通信「1階は50円、2階は20円でPLAYできる昔ながらのゲームセンターです。粋なプレイヤーを募集中!」
●調査報告「もともとは喫茶店だった迎夢大学ポパイはとにかくプレイ料金が安い。2Fは古めのゲームが20～30円で遊べるぞ。店の基本方針は『ゲームを楽しんで遊んでいってください』。ゲームを低ランク低料金で提供するポパイではいつものプレイスタイルに変化をつけて遊んでみては？」

サービス&イベント情報
低料金でサービス中。「イベントの話は出るのですが、なにぶん店が狭くて（笑）」とは店員田村さんの談。残念。

●筐体傾向：ビデオゲームをテーブル台でプレイDA!

イチオシ台　ギルティギアX
シングル台は珍しいギルティ。この迎夢大学ポパイでシステムから連続技研究まで極めてみるのもいいだろう。

良質な昭和オーラを放つハイスコア集計店
遊道楽箱崎店

●福岡市東区箱崎6-1-2　☎092-641-9415
●営業時間：9:00～24:00
●アクセス：博多駅センタービル前Eのりばから9番バスに乗車。九大前で下車し、九州大学正門に向かって右に進み信号を右折、直進すると踏切の前にある。

●店員通信「音ゲー、格ゲー、シューティングと常連様のおかげでまんべんなく盛り上がっております」
●調査報告「以前はホワイトハウスの名で親しまれていたハイスコア集計店。画面の照り返しに気を遣った60Wの照明が計らずしも古き良き時代のゲーセンを演出している（笑）。スコアノート、ボード、連射装置などスコアラーの要望にはかっつり応える。音ゲーも1PLAY100円と安い」

サービス&イベント情報
対戦台はオール20円から30円。連射速度切り替え可能。ゲーメストのバックナンバー完備。

●筐体傾向：ビデオゲーム中心でスコアラー仕様の物が多い。DDRのEDIT譜面登録サービス有り。

イチオシ台　ぷよぷよ通対戦台
筐体上部にはハイスコアボードが、カウンターにはぷよまん本舗のチラシとぷよノートと、ぷよぷよ三昧。最盛期はぷよぷよ遠征などで盛り上がったそうだ。

九州丸出し漢・田渕健康の 博多ガイド2000バーニング

っていっても、博多にいたのは1992年の一年間だけですが。

伝え聞くところによると、今ではちかっぱゲーセンの数が減ってしもうてほんなごつさびしかばい、といった状況らしいじゃないですか。ちょほほ。

私が住んでいたのは博多駅からほど近い、香椎っつーサイベルシティで、駅前にはゲーセンが密集していてかなーりいい塩梅でした。特に私が贔屓にしていたのは、「インベーダー大学」という若干サビレーヌな店で、壁一面に怪しげな前衛美術が描かれていたカリスマ店舗スレスレの店です。今でも怪しさを現状維持しているのかどーかはわかりませんが。

当時浪人生だった私は、毎朝予備校に行くフリをしつつ「大学行ってくる」と言い残し、ジンジンジッペレや冨士山バステル、アステリクソなどにウツツを抜かしておりました。いっそこのまま志望校の欄に「インベーダー大学」と書いてしまおうかしら、とばかりにフルスイングな毎日を送っていたのがつい昨日のようです。

基本的に、「せからしか！ごちゃごちゃ言わんでいっぺん入ってみんね！」という風情溢れた店が多いので、機会があれば博多ゲーセン探訪の旅に出てみるのもオツといえよう。……って、もうほとんど潰れてますが。むきゅぞ。

気をつけろ! 博多サバイバル7ヶ条

一. 博多駅前龍○軒では「にんにく抜きで」と言っても「うんにゃ兄ちゃん、にんにく食わんば駄目ばい!」といって、無理矢理にんにくを入れられる。注意!

一. ベスト電気の勢力下は主に西日本だけだ!　注意!

一. フランソワの勢力下は主に西日本だけだ!　注意!

一. 香椎の古本屋にはマニアックなエロ本が多い!　注意!

一. ダイエー輔は無闇にカリスマ度を上げる!　注意!

一. 買いだめはダイエー一の市で敢行!　注意!

一. 佐世保行きのみどり号は途中で長崎・ハウステンボス行きに分岐してしまう!　注意!

スモールとってパワーアップ（ドラスピ）縮小しても心は巻頭カラー
カリスマ堂

ゲーセンにひっそりと眠れる獅子をB+C→Bでバッサリ起こすカリスマ堂。名物カミナリ親父店長、現代アートも裸足で逃げ出す珍妙な筐体情報などを自薦他薦問わず募集しておるとも。

みかみビルのカリスマ堂ポストに一通の封書が投函された。長年の投稿コーナー作業の癖で封筒の表を見ただけで誰だかわかる、これは「帝都　天空の要塞B-17君」の投稿だ。

『カリスマ堂の皆様こんにちは。

プラボ荻窪店にて奇妙キテレツな筐体を発見したのでご報告します。その一見「DDR」風な筐体は、中央部分からコ○助の頭のようなレバーがニョロソと生えており、足元のボタンを踏んで操作するという奇怪なものでした。発見当時、「これはメストへ送らねば」と撮影を試みたのですが、諸事情により断念せざるをえませんでした。ぜひカリスマ堂で取り上げてください』

ひで機、柵太郎機ともに発艦準備よし!　カリスマ堂取材隊出動、とソロモン防衛戦以上にボルテージが達した時、追伸の一文が眼に留まった。

『……ちなみに、残念ながらその筐体はプラボ荻窪店からは撤去されてしまい、現在はありません』

あかんがな。

募集告知

カリスマ堂とは……カリスマ堂では、日本全国のゲームセンターから色々な意味でイカしたお店のイカレタ情報をピックアップしています。

■あなたの身の回りにある、イカしたお店の情報を大募集。仕事そっちのけでプレイに興じるスコアラー店長や、ミラーボール設置のダンサブルゲーセンなど、他より秀でた光るものが、ひとつでもあればOK!　情報を待つ。

e-mailでの投稿は
location@arcadiamagazine.com
まで!

撤去されたのが当然と言えば当然の天の邪鬼な筐体。カリスマ度500進呈。

ゲー事典 探検隊のオススメ店はモンキーハウスと遊道楽とゲーム大学ポパイ。どの店も居心地がいいんだよね～。余談だが、航空機のチケットが「9:25（pm）」ではなく「9:25（am）」で予約されていたことに気付いたのは「8:00（pm）」だった。交通機関は12時間ではなく24時間表記なのだ。隊長が空港からかけてきた「俺たち帰れないっす～」というチキンな電話が思い出深い。

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない。
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2000年8月20日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーと記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行きハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ハイスコア・クローズアップ

ミスタードリラー2

2000mノーミスクリア達成！

2000mを掘り進むモードも追加されたミスタードリラー2だが、基本的なシステムや得点稼ぎは前作そのままなので攻略スピードも速かったようだ。

順に見ていくと、まずインドはブロック点命というところ。ノーミス、エア全回収が簡単なので、66万から67万点台に多くのプレイヤーがひしめく混戦模様となった。

アメリカも、インドに比べればやや敷居は高いが、ほぼ最速で突き進んで、2色面だけ微妙に連鎖を待つというプレイスタイルは同じ。前作の1000mモードに比べて、×ブロックに囲まれているエアが後半でも少ないため、ノーミスクリアが比較的簡単だ。

トップのプレイヤーのクリアタイムは4分51秒ほど。これより速いタイムでクリアしたプレイヤーは他に数名いたが、ブロック点で点差が逆転したものと思われる。こちらも相場は111万から112万点というところ。泣くも笑うも連鎖次第か。

そして最もテクニックが必要な2000mは上位2名のみがノーミスクリア。鬼の難易度の中ノーミスなだけでも、お見事といえるだろう。また、トップのクリアタイムは8分台後半という速さだ。

ただし、エジプトに限らずクリアタイムは連射装置の速さによるところもあり、今回トップを獲得したアイリン夢空間、プレイシティキャロット巣鴨店の連射は秒速30連、またはそれに近い連射スピードの物を使用しているそうだ。

モード	順位	スコア	名前	店舗
500m インド	1	681,000	江須寺　京♡	アイリン夢空間（岐阜）
	2	676,015	丼止 式辛 SHIKIKARA	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	3	675,040	E.S	P.C立川店（東京）
1000m アメリカ	1	1,125,710	HAM-ZVB-OMB	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	2	1,121,050	SSP-凪瀬㋡	アミューズメントフォーラムモア（東京）
	3	1,116,515	メンチローゼTKN	ゲームセンターアレックス（埼玉）
2000m エジプト	1	2,137,540	伊佐坂the狸	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	2	2,129,300	EIO	個人申請 ゲームインみとや鶯谷店（東京）
	3	2,116,780	SSP-凪瀬㋧	アミューズメントフォーラムモア（東京）

勲章モードで大量得点、稼ぎ頭は「紗夢」

ゲームスタート時に全部のボタンを押しながら始めることで、敵にダメージを与えるとボーナス得点アイテムの勲章が出現するモードをプレイできる。

敵に当てた技の種類によって勲章の大きさが変わり、通常技＜必殺技＜覚醒必殺技の順で高得点の勲章が出現する。また、勲章を回収していくとどんどん倍率が上がっていくが、一定時間勲章を回収しないと、この倍率が下がってしまうので注意が必要だ。

また、この倍率はゲーム中に加算されるすべての得点にかかるため、通常のプレイでは考えられない点数が出る。高得点を稼ぎ出すためには空中ダッシュなどでゲージを溜め、敵の攻撃の隙に覚醒必殺技を当てていくのが最も効率がよい。さらに、連続技からキャンセルで覚醒必殺技を入れていけばダメージ補正がかかり、より多くの勲章を出現させることができる。

今回の集計では１億点を越える点数が続出したが、モンキーハウス本館のＨＩＥ氏が他のプレイヤーに圧倒的な差をつけ、トップに輝いている。

TOP SCORE

紗　夢　184,998,400

中国娘HIE　モンキーハウス本館（福岡）

TOP SCORE

10,152,450

**相川るみ♡㊋²
使用キャラ希望**
個人申請 MEC' GAMES（神奈川）

大台突破、ランキング画面で桁出現

ついに1000万点を突破した、メタスラ3。桁の表示がなく、カンストしてしまうのではないかと危ぶまれていたが、ランキング画面ではちゃんと1000万の桁が表示されてプレイヤーもひと安心というところ。

今回の集計で、1000万点以上のスコアをたたき出したプレイヤーは3名。中でもトップと2位の差はたったの210点と、相変わらずの厳しい争いが展開された。次回以降もまだまだ激戦が予想される。

プレイ内容で大きく変わった点として、ロケットステージでボムをたくわえておき、エネミーチェイサーを温存していることが挙げられる。これで通常では倒せない15万点の敵を確実に壊しているようだ。また、味方ＵＦＯが来るまでラスボスを切り続けるのも、すでに必須事項らしい。

TOP SCORE

764

**ゴールデンランドで
僕と握手　岩井 政裕**
個人申請 ゴールデンランド富岡店（群馬）

タイムオーバー直前に超必殺技！

今年もやってきた夏の祭典、ザ・キング・オブ・ファイターズ。前作のＫＯＦ' 99から得点システムが変更され、スコアではなくアビリティーポイントという形になっている。これはプレイ内容全体を評価する偏差値のようなもので、試合ごとにポイントが上下するのが特徴だ。

トッププレイヤーのチーム編成はジョー東、チョイ、チャン、アテナ。ストライカーのアテナで体力を回復し、パーフェクトを多く取る事に重点を置いている。また、タイムオーバー直前に超必殺技を入れると、相手の体力が少なくても技が全部入るので、大きく差がつくそうだ。

キャラ数とその組み合わせが恐ろしく多いゲームだけに、これ以外にも高得点が狙えるチーム編成もありそうだ。

テトリス神体！　神への9分強

発売から2年を経過した今もプレイヤーの熱は冷めず、タイムが縮められているテトリス・ザ・グランドマスター。戦いも終盤戦と言いたいところだが、初回集計から今に至るまで、NOV氏が他のプレイヤーにトップの座を譲ったことはない。

プレイスタイルは更に洗練を極め、1フレーム入れなどの高等テクニックなども当たり前のように使用しているそうだ。続編のテトリス・ジ・アブソリュートの発売も近いが、こちらでもその実力を発揮することは想像に難くない。

GM達成時のタイム **9'14"10**

TOP SCORE **NOV** 遊ingポイントセオラ（滋賀）

STRIKERS 1945

TOP SCORE

メッサーシュミット **2,217,700**

SYG-D.I
ゲームプラザキューティ（大阪）

撃ち返し弾が超ライバル

ストライカーズ1945は、シリーズ中で最もクリアが難しいと作品と言われている。

その原因のひとつは、2周目で敵を破壊した時の撃ち返し弾にある。ランダムで飛んでくる高速の打ち返し弾をかいくぐり、金塊を2000点で回収していかなくてはならない。

SENGOKU ACE EPISODE II ™

TOP SCORE

アイン **2,372,900**

J.G.K-ALL㊖
タイトーイン002スタジアム（大阪）

アイン見参！

2周クリア時に残機や残ボムのボーナスがないため、道中でどれだけ有効にボムを使い、キャラ回しやコイン2000点を回収するかが決め手になる。全キャラ中ピカーの性能を誇るアインらしく、そのスコアも他のキャラを大きく引き離している。

ZERO GUNNER セロガンナー

TOP SCORE

エキスパート **1,703,300**

JKP失われた勝利 RDX-寛千代
ゲーマーズハウスガンマ（大阪）

800点更新、限界近し？

3D視点のヘリシューティングであるゼロガンナー。ボムボーナスが1発につき1万点のため、ノーボムが要求される。

余分な要素が少なく、シンプルなゲーム内容で、攻撃をかわして敵を撃っていくという、シューティングの原点に回帰した作品だ。

19XX THE WAR AGAINST DESTINY

ライトニングも2000万点突破

撃墜率などで階級が上がっていき、点数に倍率がかかっていく得点システムが特徴の19XX。かなり前に2000万点を突破した震電に続き、ライトニングも堂々の大台達成となった。この大台が現実のものになった理由のひとつが、ボス戦での稼ぎの発覚。

通常はある限られた時間内にボスを倒さないと階級が上がらず、点数を損してしまう。しかし、ボスが逃げていく瞬間に倒すと、なぜか最速で倒したときと同じSランクになるのだ。この現象のおかげで5面、7面ボスで稼ぎ、かつ階級を上げることが可能になった。

ライトニング **20,061,400**

TOP SCORE **RCA-NST** 個人申請 アルファステーション（東京）

ハイスコア全国集計

全国1位スコア

2000年7月17日～8月20日集計分

ゲーム		スコア	ネーム	店舗
三国戦記スーパーヒーローズ		140,438,500	みずかみ	ゲームインナハⅡ(沖縄)
ドリームオーディション		601,740	EPU(えぷ)	バリオ フィエラ ディ プローバ(広島)
アクアラッシュ	練習	186.63	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	エンドレス	2,320	LAOS-長田仙人	えの木（高知）
ビートマニア コンプリートMIX2	ハードアナザー	4,140	TOKU-3	ゲームプラザキューティ(大阪)
	クラシック	3,393		
	ファイナルステージ	3,671		
	テクノ	3,241	ひと握りの才能と精一杯の努力? ㋜	ゲームプラザ白山(熊本)
	アッパービート	3,717	KAZ	個人申請ゲンキハウス浦和店(埼玉)
ストライカーズ1945PLUS		2,766,500	前田 愛	個人申請ゲームサファリ穂積店(岐阜)
フリップメイズ	とことん	2,697,000	説教Rister	ジョイプラザはなまる(東京)
餓狼 マーク オブ ザ ウルブス	B.ジェニー	4,305,300	AES-茶柱	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	ケビン・ライアン	3,719,400		
	キム・ジェイフン	3,431,400		
	マルコ・ロドリゲス	3,626,200		
ストライカーズ1999	F-4ファントムⅡ	3,268,200	AXIOM-H・Y㊦	アバパ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
	X-36	3,362,700	SYG-あさばーの一番弟子	トライアミューズメントタワー(東京)
	F/A-18ホーネット	3,206,900	SYG-中野龍三	ゲームコスモ町田店＆タイトーイン町田店（東京）
デッドオアアライブ2	かすみ	1' 40" 59	後藤 真希派♡とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
	ザック	2' 11" 85		
	アイン	1' 43" 35	HRS	
	ハヤブサ	2' 06" 00	〆切日に一人ぼっちで激スネ酒浸りまーくん	
	ティナ	1' 59" 44	谷村 有美 復活記念♡㊨	
	レオン	2' 05" 40	大阪城 Ayu♡最高でした♡ ㊨	
ファイティングレイヤー	ブレア	3,664,600	SRP-大西派NTS㊄	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	鉄雄	2,499,100	レイミ.[illegible]華強化週間中.TTM	モンキーハウス本館(福岡)
ストリートファイターⅢ 3rdストライク	まこと	13,615,900	ヅガ夫	GAME's WiLL(京都)
	ヤン	14,415,100	L2A-GYO	
	トゥエルヴ	12,011,900	EDO-偽茶柱どばー(干物マニア)	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	春麗	9,923,700	メテオコンボはSTO(スーパー立ちオ○ニー)	えの木(高知)
グラディウスⅣ	1番装備	9,999,900	アキラグレイシーZBL-NAI	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	3番装備	3,942,300(6周目6面)	菅谷君	ゲームセンターB-1(千葉)
	4番装備	9,999,900	ユセミSWY	ギャレッソ津田沼店(千葉)

ゲーム		スコア	ネーム	店舗
イノセントスイーパー サイレントスコープ2	ストーリーモード	13,475,000	咆哮野郎-まJU(ボケ担当)	個人申請アルカディア西中島店(大阪)
バトルギア2	超初級	2' 22" 072	ULT.-みっちい㊋	個人申請タイトーインPAZO(京都)
	初級	2' 18" 360	ULT.-みっちい㊋ Pwd by矢部ちゃん	個人申請アミューズメントスペースガオラ(滋賀)
	中級	2' 26" 332	JKR㊋	ガリバー熊谷店＆柏店&青葉台店
	上級	2' 33" 635	ハッタリあーちゃん	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	超上級	2' 40" 290	ULT.-みっちい㊋ Pwd by矢部ちゃん	個人申請アミューズメントスペースガオラ(滋賀)
	弩級	3' 12" 745	RSR	ゲームビンゴ(千葉)
	超弩級	3' 29" 351	ULT.-みっちい㊋ Pwd by矢部ちゃん	個人申請アミューズメントスペースガオラ(滋賀)
上海～昇龍再臨～	陰と陽	5,820	G.M.C.説教T･H㊗	モンキーハウス本館(福岡)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66		1' 51" 84	HEK-417	個人申請ハイテクセガ仙台(宮城)
ダンスマニアックス		9,983,100	治安部長、YKQ	個人申請アーバンスクェア飯塚店(福岡)
ブレイブブレイド		74,258,340	T^3-CYR-WIZ	アミューズメントランドKentagon(東京)
クイズ ああっ女神さまっ～闘う翼とともに～		10,398,000	SNRA-はかせ	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	ミックスDCT	2,594	N.Kジョニー	遊ingポイントセオラ(滋賀)
	ドリドリ	1,870	Afro	
サイヴァリア		40,659,500	これで終了? ISO	トライアミューズメントタワー(東京)
ドラムマニア 2ndMIX	エキスパートリアル	283,464,450	SYG㊞-散髪記念!	ゲームプラザキューティ(大阪)
パワーストーン2		870,200	CYR-森名人	ゲームコスモ町田店＆タイトーイン町田店（東京）
ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	超達人コース	30' 27" 00	wzh.	GAME's WiLL(京都)
グレート魔法大作戦	ソロバン	88,423,110	Clover-TAC(まだ伸びる?)	個人申請西千葉スターダスト(千葉)
	ミヤモト	95,822,470	Clover-YMN(まだ伸びる!)	
	グリムレン	93,615,770	TAKEYUKI	ギャレッソ津田沼店(千葉)
ぷよぷよDA!		26,440,784	CYR-TSU	レジャーパレス(北海道)

ハイスコア講評

今回はサイレントスコープ2から。トップを取ったスコアは、スタートから連続で281ヒットつなげたものだそう。コンボがすべてつながれば、2000万突破も可能とのコメントがありました。

バトルギア2は前作で活躍していたプレイヤーが、初回集計から力を入れてきています。今作でも熱いバトルが展開されることは、間違いなしといったところでしょう。ちなみに、どのコースもタイムアタックモードでの記録になっています。

クイズああっ女神さまっは、1000万点の大台を突破。この段階までくるとコンボボーナスを全部取るのは必須で、それ以外にスコア×2のアイテムをメインで使う必要が出てくるそうです。よく見てみると、トップと2位の点差は2万点弱になっています。これは厳しい!

パワーストーン2は初回集計以来、ひさしぶりの更新。打ち出の小槌などのタイムリリースアイテムも出そろってきて、今が大幅更新のチャンスのようです。もちろん、大きく運が絡むのはあいかわらずのようですが……。

グレート魔法大作戦は今回もカルテ以外の3キャラが更新されています。中でも、前回「限界」とのコメントがあったミヤモトは、うって変わって「まだ伸びる!」とのことで

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。※ハガキが足りなくなることを考慮し2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）　ストーリーモード
スコア（タイム）　23,646,800
面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定（完全ノーマル）
備考　うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日　2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所　東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）　TKN-NSK
・以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘

個人申請ハガキ記入例

ナムコクラシックコレクションVol.1	マッピーオリジナル	477,590	Y.F	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ウォーオブエアロ		2,421,400	NMT8.2i B級シューティング	ゲームプラザトンガ王国（愛知）
ナイトスラッシャーズ		1,779,800	Mr.反CAN屋 DEB㊫	レタス702（北海道）
ファイナルファイト	ガイ 連付き	5,369,110	ZARIA-CAN	レジャーパレス（北海道）
	コーディ 連なし	5,066,910	COD	アミューズメントフォーラムモア（東京）
フェリオス	ハード	1,262,680	天理剣聖TEN	GAME's MILK（京都）

ギガウイング	ヴィーダシュタント	286兆5213億8110万5650	両替士	Jack＆Betty日吉店（神奈川）
ショックトルーパーズ2ndスカッド	エンジェル	25,151,090	大崎義弘十三回忌記念	えの木（高知）
ライデンファイターズJET		190,331,742	予習、復習-HYS	個人申請ゲームサファリ穂積店（岐阜）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99		5,160	ラブひな成瀬川派♡受験生DUO	ゲームスポットフォーカス（大分）
ストリートファイターEX2	D・ダーク	3,527,100	5300点勝ち いりびし	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
	リュウ	3,350,200	吉澤ひとみ派 FAD-SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	カイリ	3,426,900	只今バカンス中 BBC	えの木（高知）
	シャロン	3,244,800	キラトマキラトマキラトマキラトマキマトラ	Jogo江古田店（東京）
レイディアントシルバーガン	ステージ4	26,858,350	VTF-いの	個人申請ジョイカム日高店（茨城）
	ステージ2	22,583,700	前衛52920+1ボ敵	アミューズメントフォーラムモア（東京）
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	ヒューゴー	8,613,600	デジタルヒューゴー	プレイシティキャロット松本店（長野）
アームドポリスバトライダー Ver.B	上級	28,868,030	2000年初ALL 今年中に3000万？	えの木（高知）
バトルガレッガ	チッタ	16,293,460	SYG-ペロリンあずきちゃん	ゲームプラザキューティ（大阪）
パカパカパッション		1,344,780	KYG	個人申請ダイコー東岸和田店（大阪）
F355チャレンジ	もてぎ	2' 40" 989	EAT	ゲームタウンスピリッツ合同集計
	スズカショート	2' 45" 702	O.S（036MAX1）	
	スズカ	4' 34" 324	QOO	
	モンツァ	3' 45" 745		
	ロングビーチ	3' 34" 569		
	SUGO	4' 33" 904		
鉄拳3	レイ・ウーロン	1' 17" 65	平松美紀ちゃん感謝！HTG-キラートマト	個人申請タイトーイン空港通り店（愛媛）
ヴァンパイアセイヴァー	モリガン	2,787,300	デジタル㊑	プレイシティキャロット松本店（長野）
ストリートファイターEXPLUS		3,057,800	くらいすぎ くらわされすぎBBC	えの木（高知）
セクシーパロディウス	ひかる	6,816,400	690万までがんばるっスクソスコアー是松	個人申請ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
レイストーム	R-GRAY1	17,505,950	SKM@のえみすと♪	個人申請アミューズメントスクエアデジャヴー（千葉）
スーパーストリートファイターⅡX	ザンギエフ	1,910,500	これからが本番 GDS-RUN	ゲームステージBEAT（香川）
ストリートファイターⅡ'ターボ	ザンギエフ	2,015,600	ボロボロJ・T	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
天地を喰らうⅡ	張飛	4,173,850	AXIOM-H・Y㊜	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
	黄忠	4,650,800		
疾風魔法大作戦	オネストジョン	2,253,077	G.M.C.説教T・H㊕	モンキーハウス本館（福岡）
豪血寺一族2	豪血寺お志摩	5,226,800	きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
	サハド・アスラーン・リュート	4,833,400	ブロン	
	ホワイト・バッファロー	4,090,300		

すが、今後は細かい稼ぎが生きてくるそうです。

アクアラッシュはエンドレスモードが相変わらずの激戦模様。1900ラインから始まる麻雀牌地帯は、常に左右端が開いている鬼配置です。

ストライカーズ1999はX-36が700点差のきわどい争いになっています。

グラディウスⅣは1番と4番が、どちらも16周目5面でのカンスト達成。長時間プレイお疲れさまでした。

KOF'99は5チーム目でバグ技を成功させたスコア。このバグが成功すると9999でカンストするので、その後なるべくポイントが減らないうちにクリアするというもの。このバグを使用したスコアも集計対象にしています。

パカパカパッションは初代もKYG氏が制したことで、シリーズ3作すべての最終スコアが同氏の保持となりました。大阪に出現したパカパカキングの前に、パカ業界騒然といったところでしょうか。

ウォーオブエアロは、某イ○ージファイトによく似た、韓国製の縦シューティングゲーム。稼ぎのほうは残機つぶしが大きなウェイトを占めているようです。

古いところでは、ファイナルファイトのコーディ連なし部門の大幅な更新が光ります。ここまでくると、連付き部門と比べても遜色のないプレイ内容でしょう。

今回はミスタードリラー2が一番人気でしたが、次回はスラッシュアウトあたりに人気が集まりそうです。

8月20日時点

ハイスコア HI-SCORE

ハイスコア全国集計

AMショー明け新作ラッシュでうれしい悲鳴を上げるプレイヤー続出。二兎を追うものはなんとやら……とか言いますが。

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-263-6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	999,999,999,990	JK-MRN-HDS	ALL モスキート01 exp 3815988
2	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	14,787,010	SSM	ALL
3	グレート魔法大作戦 (グリムレン)	48,957,740	アディオス雪印食中毒をありがとう	ALL アイテム 105ヶ
4	グレート魔法大作戦 (カルテ)	42,622,130	ミリア使い	6面 アイテム 103ヶ
5	アームドポリス バトライダー Ver.B	16,556,070	MAS	ALL

アミューズメントパークフリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS(SSR)	90,492,170	KOU-AYR-NORI	ALL ダブル・ランキング2
2	ビートマニア コンプリートMIX2(ダンス)	2,792	KOU-AYR-NORI	ALL ピカグレ1,136
3	ビートマニア コンプリートMIX2(ナグレオ)	2,917	BIG-R	ALL
4	ストリートファイターZERO3(ケン)	6,022,800	KOU-IYR-MASA	ALL P×15 90秒×9 無敗
5	マジカルドロップ3 (ひたすら)	13,655,574	えみる&HRY㊥	ふつうスタート 名人 プレイ時間47分

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (チッタ)	13,629,800	ガイン出ない OGD	ヌルALL
2	マーズマトリックス	461,698,428,850	T.Kiz	ALL モスキート02
3	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(牙刀)	3,075,000	Y.K	ALL
4	[illegible]拳タッグトーナメント	1'24"55	C.K.S	ALL ポール・シャオユウ
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	538	H.S	ALL リョウ・マリー・ヴァネッサ・クーラ

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南-3-15 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～	10,382,800	宝モルトチューハイ使用村井の弟子DEB㊤	ALL 97% 酔ってます
2	サイヴァリア	30,114,550	釧路の人 でも村井の弟子(破門)㊤	ALL LV211
3	グラディウスⅣ (5番装備)	1,369,200	ヌルイさん② 大麻	3周目3面 連付
4	グラディウスⅣ (6番装備)	2,281,800	ヌルイさん① 喜茂別 おもちゃの茶茶茶	4周目3面 連付
5	フィグゼイト (ルーシー・パメラ)	10,000,000+α	T^3-CYR-ATS㊗	7周目5面 ソースで達成

ゲームセンターアレックス

埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	9'51"43	大船の集会勉強になりました P.O	ALL GM 前半5'05
2	ガンバード2 (バルピロ)	3,006,000	1年ぶりです KTN㊙-SOS	ALL 残0 B0 10万×0
3	ギガウイング (ポーチカ)	245兆3321億9961万2180	またやっちまったよ…	ALL 6面残123秒(8秒落ち)
4	バカバカパッション スペシャル	1,856,150	カレー中毒	ALL ゲロッパZ 82-91-77
5	デッドオアアライブ2 (サバイバル)	31,842,162	PPP-TKN	ALL あやね

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード (天外)	1,886,800	デビル	2-7 連付
2	ミスタードリラー2 (500m インド)	308,735	とりあえず	ALL
3	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	409,320	あなうめくん1号 ハイスコア募集中!!	ALL
4	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4	3'47"16	S-RAI	アファームド・S 2本制
5	レイブレーサー	9'11"073	とりあえず	初級T.T. 12周設定

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	上海 ～昇龍再臨～ (パンダモニアム～[illegible]と陽～)	630	あの素晴らしい角刈りをもう一度…	ALL
2	ブレイブブレイド	70,108,150	罰金を払いに札幌に来る男㊙ 駐禁ネタ禁止	ALL 連付 レム
3	ハーレーダビッドソン &L.A.ライダーズ	4,247,890	角刈り禁止令発動!! ミレニアム萎えコロ	ALL FAT BOY
★	ナイトスラッシャーズ	1,779,800	Mr.反CAN屋 DEB㊤	ALL 連付 クリストファー
5	ストライクガンナー	3,583,200	トップブリーダー推奨 ダブル角刈り	ALL 連付

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1F&B1F ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア コンプリートMIX2(ファイナルステージ)	3,620	S.K	熊谷店
2	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ピアノ)	3,400	S.K	熊谷店
3	マーズマトリックス	454,304,402,280	COP	ALL モスキート02 残機×2 EXP2,351,714 青葉台店
4	ライデンファイターズ JET	140,453,264	COP	イクシオン ALL3 残機×0 リセットスイッチ使用後 青葉台店
5	バトルギア2 (上級)	3'28"662	JKR㊙	228 MT TA 完走 熊谷店

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	2,861,265,700	Doドン	ALL 豪鬼、ガンビット、アイスマン
2	怒首領蜂 (Cタイプ)	675,498,170	三流	ALL 残×2 ショット強化
3	バトルガレッガ (ガイン)	19,336,130	仙台遠征記念 T^3-神威	ALL 連付 くんしょう2回落ち
4	戦国ブレード (翔丸)	1,585,200	新人	2-5
5	ニンジャコマンドー (リュウ)	9,726,080	@み	ALL 連付 チープコンサート×1

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア ゼクス	46,653,200	T・K・T	ALL カイ 勲章モード
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	571	H・I(イシナベ君)	ALL 韓国チーム
3	マーズマトリックス	253,801,107,510	SRX	6面 モスキート02 EXP 1517415
4	マーズマトリックス	100,188,332,830	SRX	5面 モスキート01 EXP 981933
5	マーヴル VS. カプコン 2	2,748,256,000	EDN	ALL マグニートー、ハルク、トロン

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	1,261,905	bsc222!	残1 13'16"31 連付
2	バトルギア2 (上級)	2'42"763	RSR	
3	メタルスラッグ3	8,674,020	N.S	ALL 1ミス 連付 900万はでるっぽい
4	サイレントスコープ2	257,500	後流吾 十三	
5	バカバカパッション スペシャル	2,430,770	G.RN	92-97-96

ゲームコーナーヤングパレス

千葉県鴨川市横渚884-6 ☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(トゥエルヴ)	12,011,900	EDO-偽茶柱どばー (干物マニア)	ALL 連付
★	ストリートファイター EX2(D.ダーク)	3,527,100	5300点勝ち いりびし	ALL 連同付 爪×5㋘117万
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(B.ジェニー)	4,305,300	AES-茶柱	ALL 連同付
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(ケビン・ライアン)	3,719,400	AES-茶柱	ALL 連同付
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(キム・ジェイフン)	3,431,400	AES-茶柱	ALL 連同付 ミス×不少

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えできるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
題名　「ハイスコアに関する質問」
メールタイトル（subject）には上記タイトルを必ず明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

(電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします)

ゲー事典 ■詫びと訂正：前号のハイスコアクローズアップ内、マーズマトリックス カウンターストップ達成者発表にて、SND-F.O氏の名前がSDN-F.Oと誤って記載されていました。ここに訂正するとともに、SND-F.O氏および関係各位にご迷惑をお掛けしたことを深くお詫び申し上げます。

メーカーからのメッセージ

CAPCOM
19XX

Q 「1944」発売目前にして、ついに達成されたライトニング2000万点台についてのコメントをお願いします。

A うおおお～、なんじゃこのスコアはッッッ！　発売からずいぶん時間も経ったし、その後いろんなシューティングが出たのに、いまだに「19XX」に精進して、しかも2000万点の大台に乗せたなんて、純粋にスゴイ！　ホンマメーカーとして、嬉しい限りです。可能性がある限り、さらなるスコアアップを目指して頑張ってください。19シリーズ最新作「1944」も今月から稼動しますので、これでも驚異のスコアを僕たちに見せてくれッ！

(株)カプコン　宣伝チーム　尾島 博徳氏

Sammy/ARC SYSTEM WORKS
ギルティギア ゼクス

Q 対戦だけでなく勲章モードでの稼ぎも盛り上がりつつありますが、全国のGGXプレイヤーに一言どうぞ。

A 全国の格闘ゲームファンの皆さん、いかがお過ごしでしょうか。こんなにも大勢の方にギルティギア ゼクスをプレイして頂いて、スタッフ一同感謝極まってきりもんでいます(？)。さて、この度スコアアタックが始まるという事で、比較的スコアにはウトイ開発陣達はどんなに凄いスコアが出るかと非常に楽しみにしています。あの一筋縄ではいかない勲章をどのように回収していくのか、ふるって皆さんの熱いスコアをお待ちしております。乞うご期待！！(我々が)

アークシステムワークス(株) ジェネラルディレクター 石渡 大輔氏

NAMCO
ミスタードリラー2

Q 前作に続きハイスコア争いが盛り上がっていますが、今回のスコアについて感想をお聞かせください。

A 今日もいい掘りしてますか？ハイスコアラーの方々へちょっと掘りのアドバイスでもしてあげようなどと思っていたら、スコアを見てびっくり。どうやったらこんなスコアが出せるのか、私が伺いたいくらいです。特に2000mのクリアタイムが8分前半ですって？　1000mモードの間違いかと思いましたよ！　今回は新技術によりスコアの桁も1つ増えたので(笑)、これからもスコア更新目指してがんばってくださいね。

(株)ナムコ　第二開発本部　長岡氏

TAITO
バトルギア2

Q 今回のタイムは開発側のタイムと比べ、どのような感じでしょうか？

A すでに開発サイドのベストタイムは抜かれてます。みんな速すぎ！　超初級～超上級まで、なかなか素晴らしいタイムが出てますね。ただ上級はもう少し詰めれると思いますよ。ええ。弩級、超弩級はもっとがんばって欲しいところです。弊社インターネットランキングには全国からトップドライバーが集まっていますので参考にしてみて下さい。タイムアタックも良いけど、対comカー戦で星5個を是非撃破してやってくださいね。やっぱバトルしてなんぼですから(^^;

・**上級**：目指せ32秒台！　・**超上級**：40秒切りあたりが目標ですな　・**弩級**：まだまだ全然いける　・**超弩級**：まだまだ全然いける

(株)タイトー　開発スタッフ一同

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	グラディウスⅣ (1番装備)	9,999,900	アキラグレイシー ZBL-NAI	連付 16-5で達成
2	ギルティギア ゼクス	130,464,600	秋さじ上等 同じパターンミリア㊐	ALL チップ くんしょうモード
★	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	2,137,540	伊佐坂the狸	ALL ノーミス 連付 8'24
4	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	3,233,700	ISO	連付 ALL 2-6終了 207.8万
★	クイズ あぁっ女神さまっ ～闘う翼とともに～	10,398,000	SNRA-はかせ	ALL

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (1番装備)	2,089,200	T.Oさん 飛竜2ウマイ！	4-3
2	グラディウスⅣ (3番装備)	2,533,900	女子高生Y.F	4-6 デミうけ
3	グレート魔法大作戦 (カルテ)	56,510,870	K.I	6面中ボスまで アイテム 105/108個
4	パンチマニア ～北斗の拳～	130,997,050	AGNOIA	上級
5	ギルティギア ゼクス	110,697,800	だるく	チップ 勲章モード

ゲームセンターB-1
千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F　☎0471-44-5597

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	グラディウスⅣ (3番装備)	3,942,300	菅谷君	6-6 連付
2	グラディウスⅣ (6番装備)	2,106,100	OSU氏の弟子	3-9 連付
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヒューゴー)	7,867,100	でんでんムシ02号	SA2
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(まこと)	8,080,600	でんでんムシ02号	SA1
5	ミスタードリラー2 (500m インド)	669,035	はいきんぐ東	連付 2'33"13

Jogo江古田店
東京都練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイター EX2(シャロン)	3,244,800	キラトマキラトマキラ トマキラトマキマトラ	ALL 連同付
2	ストリートファイター EX2(D.ダーク)	3,521,800	びし	ALL 連同付
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(トゥエルヴ)	11,957,200	はと	ALL 連付
4	ぐわんげ (シシン)	88,343,539	ボクもケータイ持ちました。	ALL 2ダウン
5	テトリス・ザ・グランドマスター	8'26"01	SAL	BIGモード 20Gモード

アミューズメントフォーラムモア
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル　☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX (ライトニング)	19,993,800	RCA-NST	ALL 5面 1199万
2	バカバカパッション スペシャル	2,579,170	かみぃ様来店記念！ 弱小超人までお	ALL 96-98-99
3	ミスタードリラー2 (500m インド)	673,700	SSP-凪瀬㋖	2'24"23 連付 ALL
4	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,121,050	SSP-凪瀬㋡	4'45"61 連付 ALL
5	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	2,116,780	SSP-凪瀬㋧	ALL 1ミス

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サイヴァリア	40,659,500	これで終了？ ISO	ALL 予選2330万 ラスボス自爆 50万落ち
★	ストライカーズ1999 (X-36)	3,362,700	SYG-あさばーの一番弟子	ALL 足跡
3	ブレイブブレイド	72,800,310	T³-CYR-WIZ	ALL レム
4	グレート魔法大作戦 (カルテ)	66,200,000	TEKA@リハビリ中	
5	スラッシュアウト	9,089,256	ナルミ	ALL スラッシュ

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	38,150,850	Sexy-Zちゃんよ ～ネーム書いてちょ。	ALL ←頼むぜ、オイ。 by C.K(薬)ワラ
2	ぐわんげ (柊 小雨)	96,623,536	ユセミSWY	ALL
3	怒首領蜂 (Cタイプ)	628,944,490	KNN-SSP-揚雲	ALL 残×2 ショット強化
4	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	2,069,925	VMT-BBO	ALL 残×3 9'31"
5	ミスタードリラー2 (500m インド)	675,040	E.S	ALL 2'33"

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F　☎03-3351-5042

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア ゼクス	90,929,600	GUY	8面 闇慈
★	ブレイブブレイド	74,258,340	T³-CYR-WIZ	ALL レム
3	ミスタードリラー2 (500m インド)	666,335	穴うめスコア	ALL
4	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,058,735	穴うめスコア	ALL
5	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	1,459,245	穴うめスコア	ALL

ジョイプラザはなまる
東京都北区十条仲原1-8-27 十条ホワイトビルB1F　☎03-3906-2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2 (500m インド)	654,295	て・し・キャラット 立川留理もえ～	ALL 3日目
2	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	697,860	おとやぴっきい	ALL 達成記念
★	フリップメイズ (とことん)	2,697,000	説教Ristar	ALL マーシャ
4	テラクレスタ	10,000,000+α	PGN-？	57周目にて 達成 残40
5	VSスーパーマリオブラザーズ	1,126,350	PGN-？	ALL

ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店
東京都町田市原町田4-2-15　☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	1,397,130	穴うめの穴ほり	ALL 残2 AIR2コオチ 12'50"33
2	マーズマトリックス	999,999,999,990	DVL-FEIS-T.S 適当!!	ALL モスキート02 EXP=3837042
★	パワーストーン2	870,200	CYR-森名人	ALL グルマン 忘れたころにやって来る
★	ストライカーズ1999 (F/A-18 ホーネット)	3,206,900	SYG-中野龍三	ALL
5	ストライカーズ1999 (X-36)	3,118,600	V-BOY	ALL ノーミス B×8

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2 (500m インド)	665,290	エクスカリバーⅡを0時間で取得>sage	ALL 2'43"75
2	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	678,765	FF信者は逝ってよし byドキュン	ALL 6'48"56
3	ビートマニア コンプリートMIX2(ナグレオ)	3,012	違う。俺の名は、キングオブドキュン！	
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ダンス)	4,906	↑厨房発見(藁 by逝ってよし評議会	初クリア。やったよ、よーじ。
5	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,470	↑オマエモナー(ワラて事でage!	←ageるなよ～!!

ゲームセンターポパイ
東京都足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス 3rdMIX	184,092,300	もっちー	ノーマル。ラストはベースで。
2	ギターフリークス 3rdMIX	214,385,000	もっちー	ボーナスFIRE(ノーマル)理論値
3	ドラムマニア 2ndMIX(リアル)	169,451,600	望月[illegible]？@綾瀬連合	
4	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	2,027,225	K・M	2000m ALL 残1 たぶんエア全回収したと思う
5	魔界村	1,001,000	CPN	

ゲー事典 Q: マーズマトリックスやグラディウスⅣなどでカウンターストップしたスコアの末尾に+αが付かないのはなぜ？　A: カンストスコアは+αが付かないのが正式な表記です。永久ループするゲームなどで一定の点数で集計を終了する場合(千万の桁が存在するが集計は1千万点で終了、など)のみ1千万点+αといった表記を使用します。ゆえに、○○○点+αというスコアはカンストとは言いません。

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レジャーパレス(北海道)
一部の常連がホームページ作成してるそうです。 by 担当君

●ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
スラッシュアウト入荷しました。コレが載るころには、4台になってます。これからもバンバン新作ゲームを入荷してくのであそびにきてね。

●レタス702(北海道)
前回のプレイブプレイドのスコアネーム欄に「30000円落ち」とありますが「46000円落ち」の誤りでした。お詫びして訂正致します。 by ギンギン

●AGスクエア盛岡店(岩手県)
タッチの皆様、再遠征ありがとうございマス。次回もぜひメダルの期限が切れる前にいらして下さい！(3カ月以内)お待ちしてますね♡ ㊔まりい

●プレイランドエフワン(宮城県)
ASG-如月浪人-RIN氏、JGK-ALL㊧氏、HDK氏、T³-CYR-WIZ氏、T³-神威氏、T³-CYR-キバヤシ氏、T³-ムッシュ氏、ISO氏、TAKEYUKI氏、JAC氏、ご来店ありがとうございました。また飲みに行きましょう。 by スコアラー一同

●ロッキーワールド仙台店(宮城県)
カリスマ店員くつわ。身長175体重54。大河原。好きなシチュエーション・アヤネ×レイファン、あやねを愛しているDOA2プレイヤー。そんなあなたにフォーリンラブ。

●ゲームセンターアレックス(埼玉県)
P.O氏、SOS氏、T.Y氏、御来店頂き、誠にありがとうございます。皆様のスコアに対する姿勢には本当に頭が下がります。私も頑張らねば… by YAS

●ゲームインダイエー(千葉県)
DDR3rdエディット大会に参加された方々、ありがとうございます。おつかれ様でした。今回残念ながらスコア不足により誌面には掲載されません。スコアラーの方募集中です。 by み

●ゲームビンゴ(千葉県)
ひと月遅れながらオラタン5.66を入荷!! 好きな人はぜひプレイしに来て！
それと、スコアラー募集中！

●ゲームコーナーヤングパレス(千葉県)
江古田の皆様、フジの皆様、えの木のスト研氏、タケトゥ氏、御来店ありがとうございました。 by ヘポイ、ニッシー、茶柱

●ゲームセンターB-1(千葉県)
土日祭日のイベント以外にも平日イベントを行なっています。その名も「8時だよ、全員集合」。ランバトやフリープレイなど色々予定がありまます。合言葉は「おいっすー」

●トライアミューズメントタワー(東京都)
ハイスコアに詳しい方、タワーで働いてみませんか？ ヤル気のある人大ボシウです(本気です)。
広報担当T-ZW

●ジョイプラザはなまる(東京都)
えーとですね…。おまかせ某っつーゲームに、チョイ役で出てます。買ってくれると…。あ、別にオイラがホクホクになる訳じゃないんだよな…。ちなみに18禁ゲーです。えへへ。 by てし

●ゲームセンターポパイ(東京都)
先日行なったKOF大会や音ゲー大会は大盛況でシタ！まだまだ暑い日が続くけど、気にすんな！ポパイで熱くなるんだメーン&ガールズ(特にガール♡)!!男も女も遊びに来い！ by バーボン

●アミューズメントフォーラムモア(東京都)
7月30日のスパⅡX大会に参加された皆様、お疲れ様でした。巣鴨の本戦はどうなったんでしょうか？ 結果知りたいです。 by 店の人

●アミューズメントランドKentagon(東京都)
やっほー♡只今、ケンタゴンでは〝大久保キャメロット杯〟を実施していまーす。ライジングインパクト大好きっ子は、当店でプニ助といっしょに景品をGETしてみて下さい。お待ちしてまーす。プニ²

●Jam's下井草店(東京都)
みんな！FFばかり遊んでないでゲーセンにも来てね〜。て、言ってる側からDQⅦ出ますね(笑) 来月もスコア苦しくなりそうですね。という訳で、WIZ氏とTAK君、至急遠征ヨロシクです!!

●P.C立川店(東京都)
夏休み中ということもありPhantom氏、揚雲氏、YMG-©氏等々たくさんの御来店ありがとうございます！ また一部の埼玉からの常連？さん一週間もの滞在、お疲れ様っス！ by 店員O.K&BEF

●ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店(東京都)

GAME CONDOR PARTⅡ
静岡県静岡市鷹匠3-1-13 スカイコーポ1F ☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	8,657,110	セレスモード発動中 フェラハク発MRX	5面1ミス ALL 60万落ち
2	サイヴァリア	33,111,050	AUN-C.M卯	ALL LV226
3	バトルガレッガ(ガイン)	10,828,780	4年越し(泣) ゆうしろう@み53	ガイン ALL 島262万点
4	クレオパトラフォーチュン	2,161,580	コノモト	ALL ブロック1668
5	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	260兆6919億9394万4530	美作覚員11号 あなほりきりんまる	ALL L287 後12兆予定

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トラック狂走曲	7'06	JOR魔-jordan 191 あと2秒…	ALL 129km ハルカ
2	ギルティギア ゼクス	161,340,400	ZZZ	ALL 紗夢
3	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ダンス)	5,306	JOE	ALL
4	ストライカーズ1999(X-36)	2,278,900	DEB	ALL 連付 TB×12
5	上海 〜昇龍再臨〜(パンダモニアム〜陰と陽〜)	724	NST-DAI	ALL

Jack&Betty日吉店
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19 千葉ビル1F ☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	286兆5213億8110万5650	両替士	ALL 連付 4面 60兆
2	バカバカパッション スペシャル	2,554,620	HIV㋙	96-98-97
3	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,023,255	こんなのただの運ゲー パラダイス	ALL 称号つき 残1 ススムくん 10'42"66
4	サボテンボンバーズ	33,465,600	縦回転できました!	ステージXX(104面まで)
5	ミスタードリラー2(500m インド)	666,300	やっただけHST	ALL 残4 2'26"95

扇ヶ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バツグン SP.Ver.	99,999,990	KTN	ALL B-TYPE
2	マーズマトリックス	999,999,999,990	2ちゃんねる厨房	ひと月おそい
3	ミスタードリラー2(500m インド)	657,920	417	ALL
4	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,056,940	DAP	ALL
5	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,053,295	DAP	ALL

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ヴァンパイアセイバー(モリガン)	2,787,300	デジタル®	ALL 連付
★	ストリートファイターⅢ 2ndインパクト(ヒューゴー)	8,613,600	デジタルヒューゴー	ALL 連付
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(リュウ)	8,682,800	木戸修	ALL 連付
4	上海 〜昇龍再臨〜(パンダモニアム〜陰と陽〜)	702	不良社員M・S	ALL
5	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	3'40	㊙おさる	ALL 坂口使用

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	1,311,940	D.A	ALL 連付 14'10"38
2	マーズマトリックス	636,979,018,820	B.B	ALL モスキート02 連付 EXF 2946203
3	上海 〜昇龍再臨〜(パンダモニアム〜陰と陽〜)	628	DAI-酒と女と上海と…	ALL
4	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66	2'46"94	D.D	ALL CPU1本制 フェイ・イェン・ザ・ナイト
5	スラッシュアウト	5,515,497	Q00 スパイクもあるよ〜	カムイ

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	32,256,850	SAI	ALL LV207
2	アストラスーパースターズ	50,762,900	ASG-如月浪人-RIN	ココ P×8 5'16"38
3	ダライアス外伝(下V)	10,619,730	穴ウメ専用名義 モナ王	ALL 連付 残4 残B×4
★	ウォーオブエアロ	2,421,400	NMT8.2i B級シューティング	ALL 連付 残0 やっと出ました。
5	ASO	1,720,790	LUXMAN	ALL

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア ゼクス	123,224,600	NSZ	ALL ソル
2	ミスタードリラー2	1,488,980	園長	ALL 連付 エア全取 10'59"20
3	怒首領蜂(Aタイプ)	131,329,270	初クリアよ MAB	ALL ソフト連 ショット強化 1千万エブリいっぱい死んだ。
4	バカバカパッション スペシャル	2,245,270	Sin	1Z-5Z-8Z 大型スピーカー×2
5	メタルスラッグ3	9,694,210	F.M	ALL 連付 ノーミス

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	999,999,999,990	屍	モスキート02 カンスト
2	アクアラッシュ(エンドレス)	1,640	IIM	
3	バカバカパッション スペシャル	2,406,360	DAL	マニアック
4	バカバカパッション2	2,283,110	FRO	マニアック
5	バカバカパッション2	3,475,125	DAL	シルバー

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スラッシュアウト	4,218,280	AO1	ALL カムイ
2	ギルティギア ゼクス	69,911,100	AOI	ALL ソル
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	669	S.T	ジョー、マリー、ヴァネッサ、セス
4	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	809,895	JSW	1927m 12'42"30
5	上海 〜昇龍再臨〜(パンダモニアム〜陰と陽〜)	694	AAA	

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スラッシュアウト	1,930,970		4面 カムイ使用
★	ミスタードリラー2(500m インド)	681,000	江須寺 京♡	ALL 連付 2'16"40
★	豪血寺一族2(豪血寺お志摩)	5,226,800	きみちゃん	ALL 連同付
★	豪血寺一族2(サハド・アスラーン・リュート)	4,833,400	ブロン	ALL 連同付
★	豪血寺一族2(ホワイト・バッファロー)	4,090,300	ブロン	ALL 連同付

アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクアラッシュ(エンドレス)	2,226	NGP-ANP いき当たりばったり	ALL
★	アクアラッシュ(練習)	186.63	NGP-ANP	ALL 12秒おち
3	アクアラッシュ(初級)	326.37	NGP-ANP	ALL
4	アクアラッシュ(上級)	434.25	NGP-ANP	ALL
5	ストライカーズ1999(F-22 ラプター)	1,152,800	コージー冨田	2-1

ゲー事典 ハイスコア集計店HP: ■ゲームプラザヴィクトリア http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/7401/ ■ゲームセンターB-1 http://user3.allnet.ne.jp/tap/ ■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm

SYG-あさPの一番弟子様、SYG-㊥たっき～様……って何も身内にかしこまることないんですが、ご来店ありがとうございました!!
中野龍三

●Jack&Betty日吉店(神奈川県)
今更ながらNMKのゲームの面白さが自分の中だけで炸裂しております。でも基板を買ってきて店に入れようと画策するも、全然売ってないのが困りモンです。持ち込み広く募集します(笑) みせのⓂ

●GAME BOSS(神奈川県)
バーチャロン5．66対戦5本制！スラッシュアウト入荷！スパイクアウトとならんで稼働中です。

●アミューズメントパークNASA(長野県)
今月からお世話になります。ハイスコアラーのみなさん、対戦が好きで強い人、ぜひ遊びに来て下さい。(詳しくはホームページを観て下さい。)

●夢空間ファンタジー(長野県)
フムフム。となりの店の意見はよくわかった。しかし当店は、あくまで「ゲームセンター」にこだわりたいんです。では次のお店どうぞ。

●アイリン夢空間(岐阜県)
まーくんより一言「うわぁ～、メ切り日なのに会長も副会長も大阪に遊びに行っちゃったよう～。酒でものまなきゃやってらんないよ。」

●GAME CONDOR PARTⅡ(静岡県)
残暑厳しきおり皆様いかがお過ごしでしょうか。KOF2000そしてカプコンvsSNKと2D格闘の[illegible]作が、かなりの盛り上がりです。シューティングもガレッガをはじめ各種稼働中です。

●ゲームプラザトンガ王国(愛知県)
NMT君、心に引っ掛かったゲームASOクリアおめでとう＋ウォーオブエアロおつかれさまでした。次にも期待してます。 店員一同

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
もうAMショー終わってますね。なにか期待の新作でも発表されてないかなぁ。個人的にはソウルキャリバーの続編希望なんだけど。 店員OG－

●遊ingポイントセオラ(滋賀県)
1人1人のお名前は書けませんが、スコアラーから対戦プレイヤーまで夏休みを利用しての多くの御来店本当にありがとうございました。(かなり普通の店なんですけどイメージと違いました?) by担当 飛炎

●GAME's DRAGON(京都府)
えー、夏といえば旅行、旅行といえばお土産の季節ですが、食い物のお土産は無断で全部食う奴がいるので、そば等そのままでは食えない物を所望いたします。マジで。あと申請し忘れないよう注意！

●GAME's MILK(京都府)
基板販売を始めました。数は少ないですが掘り出し物はあるでしょう。詳しくはHPをご覧ください。

●ゲームプラザキューティ(大阪府)
KAZさん遠征ありがとうございました。ビデオの件では感謝²です(沢)。立川の皆様へ。8月の遠征ではリベンジならずでしたが、冬には三度目の正直でいきます。また宜しくお願いします。 by Po

●タイトーイン002スタジアム(大阪府)
ばくだ様アポなし来店(笑)ありがとうございました。その他、帰省組のみなさま、また来てください。

●スーパーヒーロー倉吉店(鳥取県)
秋の夜長にインターネットしてるみんな!! ウチのHPいつもチェックしてくれてるよね? 知らないって人はこのコーナー内にあるURLへ。iモード対応です。 TAKA様運射装置どもです らっきょ

●パリオ フィエラ ディ プローバ(広島県)
テトリスGMがついに10分を切りました。 9'54"41 M.S様

●ゲームタウンスピリッツ合同集計(山口県)
ギルティの対戦が熱い！ バサラ、カプエス入荷しました。F355のランキング争いは、もてぎが妙に激化中。遠征お待ちしております。(ワンパターン…)

●えの木(高知県)
Jogo江古田、スターダスト、ヤングパレスの各常連の皆様、大変お世話になりました。 スト㊥GUY&HAM(タケトゥ) T.H氏、次回帰省の際にも是非寄って下さい。 スコアラー一同より

●アミューズメントラージ(福岡県)
気合いが足んねえ!! by ゆわし
愛が足りん!! by JAMA

●プラボ浦上店(長崎県)
只今YHGは新メンバー募集中です。入団試験は「サガットの上下タイガーをワイルドダンスでかわす」！(ゴメンなさい。ウソです。イヤホントかも) P.S.恋愛クイズはまだですか? あと人鳥流。

●ゲームスポットフォーカス(大分県)
だれかスコア出しに来て下さい。トホー来月大丈夫かなあ? DUO君HONさんありがとう～ハツミ君バイトおつかれ様ですメタスラ3がんばれ！ by Ave

●ゲームインナハⅡ(沖縄県)
今回はカプコンvsSNKおよびキングオブファイターズ2000の入荷が遅かったため、スコアが記入できないのがざんねん ギアXは、どうにか出ました。(みそ汁)?……

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	9,716,530	ラスボス	ターマ+エリ 残×1 2面の宝石かせぎで1480000
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	585	トヨカズ	ALL クーラ・マイ・アテナ・マリー
3	バカバカパッション スペシャル	2,300,350	DIE-10	ALL 89-93-93
4	エスプレイド (J-B 5th)	31,806,460	2回目のノーミス	残×6 ALL
5	ティンクルスター スプライツ	2,847,585	英知 優 (グリフォン使い)	グリフォン 44Hits ALL

アバパ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	2,075,395	H・M	ALL 1ミス 10'02
2	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,115,120	H・M	ALL 4'45
★	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	3,268,200	AXIOM-H・Y㊮	ALL 残3 B9 1周119万
★	天地を喰らうⅡ (黄忠)	4,650,800	AXIOM-H・Y㊮	ALL 残0 鳥0
★	ストリートファイターⅡ' ターボ(ザンギエフ)	2,015,600	ボロボロJ・T	ALL 1本落ち

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～	7,704,200	8823	ALL
2	マーズマトリックス	999,999,999,990	・O・Z ・SGL-OH!!	モスキート02 ALL 529万倍 モスキート02 ALL
★	テトリス・ザ・グランドマスター	9'14"10	NOV	ALL グランドマスター
★	ギルティギア ゼクス	102,728,700	リュー	ALL チップ 勲章モード
5	ギルティギア ゼクス	66,740,400	TA23㉀	ALL 闇慈 勲章モード

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (X-36)	2,804,100	東京から鳥取へ よっし	ALL 連付 残2 ボム2
2	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,763,800	Clever-ジャンボパフェ平MT	ALL 優美使用 18連鎖
3	形意拳	895,000	ゆう (お盆休み)	TLMで死亡 TIGER使用
4	形意拳	1,277,300	HIR	ALL GHOST KICK使用
5	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	1,382,575	S12 わかるか? こういうことだブルッ	ALL 連無し 12'27"81

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルガレッガ (チッタ)	16,293,460	SYG-ペロリンあずきちゃん	ALL 連付 予選1120万
★	ドラムマニア2ndMIX (エキスパートリアル)	283,464,450	SYG㊥-散髪記念!	どうも2曲目に弱い。20万落ち…
★	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	2,217,700	SYG-D.I	ALL 連付 1周115万
★	ビートマニア コンプリートMIX2(ハードアナザー)	4,140	TOKU-3	2ヶ月ぶりすぎ 100落ち位…
5	ビートマニア コンプリートMIX2(アッパービート)	3,669	TOKU-3	2ヶ月ぶり。1play目…

GAME's DRAGON
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888 ドルスTWO1F ☎075-822-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX(SSR)	98,756,350	コヤ	ALL シングル・ランキング2
2	ドラムマニア (リアル)	224,344,450	URU	ALL
3	バカバカパッション スペシャル	2,050,140	RAM	ALL
4	ギルティギア ゼクス	33,094,600	CCK@龍撰	ALL 梅喧
5	ぐわんげ (賀茂 源助)	28,959,051	つりびと	ALL 連付 つりびとサボりすぎのため撤去されました。

ゲームセンターパスカル大福店
岡山県岡山市大福134-4 ☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2 (500m インド)	651,565	ほえ	ALL
2	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,091,475	もえ	ALL
3	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	2,061,790	ほえもえ	ALL
4	ギルティギア ゼクス	37,648,200	FU.	ALL 闇慈
5	ギルティギア ゼクス	49,810,300	DENSE-PAS-HOE	ALL メイ

タイトーイン002スタジアム
大阪府豊中市玉井町1-9-3 ☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	婆裟羅	1,083,810	婆裟羅のアホ	ALL 島 左近 連付
2	バトルギア2 (中級)	2'26"402	2号	完走 T.A スープラ
★	バトルギア2 (上級)	2'33"635	ハッタリあーちゃん	完走 T.A メカチューントレノ
4	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	30'29"00	(川村)	ALL Cボタンなし 超達人コース
★	戦国ブレード (アイン)	2,372,900	J.G.K-ALL㊐	ALL 連付

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GTIクラブ コルソイタリアーノ	2'33"020	wzh.	ALL 上級
2	GTIクラブ コルソイタリアーノ	2'07"041	wzh.	ALL 中級
3	GTIクラブ コルソイタリアーノ	1'55"605	MGM	ALL 初級
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヤン)	14,415,100	L2A-GYO	ALL 連同付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(まこと)	13,615,900	ヅガ夫	ALL 連同付

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX PLUS	84,974,445	SAM	シングル コナミオリジナル
2	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	7'56	橋GOM真也	ALL 橋本真也 シングル
★	ドリームオーディション	601,740	EPU(えぷ)	ALL HARD ファルセットパワー大爆発!
4	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	1,376,815	NMD-HIR	12'27"71 でクリア
5	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,060,355	IRS	6'01"25 1ミス

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ゼロガンナー (エキスパート)	1,703,300	JKP失われた勝利 RDX-寛千代	ALL 残×3 AH-1SX
2	マーズマトリックス	455,874,089,650	ディアブロⅢ	6面 モスキート02
3	エスプレイド (美作 いろり)	37,343,310	揚雲	ALL 残×6 円×500 バリア1/4
4	ビートマニア コンプリートMIX2(アッパービート)	3,511	電脳雑技団 YMG-©	ALL
5	ビートマニア コンプリートMIX2(ダンス)	2,941	電脳雑技団 YMG-©	ALL

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	470	ヒマつぶしで2回目 初クリア。byFUJ	ALL アンディ、クラーク、ラルフ、ジョー
2	ギルティギア ゼクス	108,702,200	最近の格ゲー スコアのケタがおおい。FUJ	ALL 闇慈
3	ミスタードリラー2 (500m インド)	658,340	TNF	ALL 連付 ノーミス AIRパーフェクト
4	パワースマッシュ	4,405,459	SBK=りょう	ALL カフェルニコフ
★	フェリオス (ハード)	1,262,680	天理剣聖TEN	ALL 連付 2面 14.64万

ゲー事典
ハイスコア集計店HP: ■アミューズメントパークNASA http://www5a.biglobe.ne.jp/~nasahp/ ■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/
■GAME CONDOR PARTⅡ http://www5.freeweb.ne.jp/computer/kondoru2/ ■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

■9月17日締め切り分から追加(変更)されたルール

●カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
全キャラ(チーム)、両グルーヴ合同で集計します(1部門のみ)。使用キャラはデフォルトキャラに限ります。

●スラッシュアウト
9月17日締め切りは全キャラ合同で、10月22日締め切り以降はキャラ別で集計します。ルートによる別集計は行ないません。

●ジャイアントグラム2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～
全キャラ合同で集計します。集計対象となるモードはシングルマッチです。

●テクノヴェルク
全モード合同で集計します。

●ギルティギア ゼクス
9月17日締め切りからデフォルトキャラのみキャラ別で集計します。テスタメント、ディズィーは集計しません。また、通常モードと勲章モードの別集計は行ないません。

●GT-クラブ コルソイタリアーノ
全車種合同のコース別で集計します。チューンドカーやタイムアタックモードを使用したスコアも集計対象となります。

●ミスタードリラー2
コース別のスコアで集計しています(北極ステージは集計を行ないません)。

■集計対象外のゲーム

●婆娑羅
永久パターンが発覚したため、集計は行ないません。

●ダンスダンスレヴォリューション 4thMIX
スコアの確認ができないため、集計は行ないません。

■10月22日締め切り分から追加(変更)されるルール

●ドラゴンブレイズ
10月22日締め切りは全キャラ合同で、11月19日締め切り以降はキャラ別で集計します。

●ギターフリークス 4thMIX
ノーマル、エキスパートの2部門で集計します、

●ドラムマニア 3rdMIX
リアル、エキスパートリアルの2部門で集計します。

・そのほかのおもなタイトル(部門別集計は行ないません)

●1944～ザ・ループマスター～

●サイヴァリア リビジョン

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	430	Mr-AAA	ALL
2	メタルスラッグ3	2,701,369	Mr-T?M	ALL
3	デッドオアアライブ2(エレナ)	3'31"35	Mr-AZX	ALL
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(牙刀)	1,535,000	Mr-LEO	ALL
5	マジカルテトリスチャレンジ フューチャリング ミッキー	9,945,850	Mr-JF6	ALL ミッキー

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(500m インド)	669,370	YHG-INU	ノーミス・エアALL ミスタードリラー
2	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,033,625	YHG-SRM	2ミス エアALL ミスタードリラー アンナ
3	グラディウスⅣ(4番装備)	1,472,600	YHG-SKL	3-3
4	上海 ～昇龍再臨～(パンダモニアム～陰と陽～)	724	YHG-KEI	ALL
5	パカパカパッション スペシャル	2,543,720	GOD-小瀬良	ALL (95)-(99)-(97)

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	700,619,805,950	KEY	ALL モスキート02
2	メタルスラッグ3	7,404,910	あたり!@ 図書券5000円	ラスボス 残業55時間/月
3	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	31'58"00	那覇の変態 組長NHK	ALL 超達人コース
4	ビートマニア コンプリートMIX2(クラシックリミックス)	3,354	YST-すみれ姫	ALL
★	ビートマニア コンプリートMIX2(テクノ)	3,241	ひと握りの才能と精一杯の努力? ㋢	ALL

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギルティギア ゼクス	184,998,400	中国娘HIE	ALL 紗夢 勲章モード
★	上海 ～昇龍再臨～(パンダモニアム～陰と陽～)	5,820	G.M.C.説教T・H㊚	ALL 連付
3	スポーン	1'12"81	負け犬theドラゴン	ALL 同付 ブリムストーン
★	ファイティングレイヤー(鉄雄)	2,499,100	レイミ・謝華強化期間中。TTM	ALL 連同付
★	疾風魔法大作戦(オネストジョン)	2,253,077	G.M.C.説教T・H㊚	ALL 連付

ゲームタウンスピリッツ合同集計

山口県山口市中市3-16-2 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	F355チャレンジ ツイン(もてぎ)	2'40"989	EAT	中級 レース
★	F355チャレンジ ツイン(スズカショート)	2'45"702	O.S(036MAXI)	中級 レース
★	F355チャレンジ ツイン(スズカ)	4'34"324	QOO	中級 レース
★	F355チャレンジ ツイン(モンツァ)	3'45"745	QOO	中級 レース
★	F355チャレンジ ツイン(ロングビーチ)	3'34"569	QOO	中級 レース

ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町1-25 末光ビル1F ☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	5,160	ラブひな成瀬川派♡ 受験生DUO	ALL 5チーム目でバグ成功 K'、チョイ、オマケ×2
2	天外魔境真伝(八雲)	21,682,600	チョコットこうしん DUO	クソオチ
3	ストリートファイターZERO3(ガイ)	5,280,600	GUY-ワニ蔵	ALL Z マジモード
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ユン)	6,628,600	MSF出ると思わんかった DUO	ALL MSF
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ダッドリー)	6,499,500	ただのカススコア DUO	ALL 2マケ MSF

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(美作 いろり)	30,541,770	TWT-出雲良子の許嫁	ALL 残×4
2	ノストラダムス	9,999,900	人間のクズ	ALL 連付
3	パカパカパッション スペシャル	2,477,810	SSS	ALL 94-97-96
4	イメージファイト	1,740,000	㊙	ALL 連付
5	ぐわんげ(賀茂 源助)	23,187,670	梅ぼし太郎	ALL お金×20719

ゲームステージBEAT

香川県高松市花ノ宮町3-2-2 ☎087-868-6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(500m インド)	667,735	ベンツ H.O	ALL 連付 ノーミス 全回収
2	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,070,060	Fe	ALL 連付 ノーミス 全回収
3	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,002,160	Fe	ALL 連付 3ミス 全回収
4	ストライカーズ 1945PLUS	2,202,600	ZAP	スピットファイア ALL 連付 残1 B0
★	スーパーストリートファイターⅡX(ザンギエフ)	1,910,500	これからが本番 GDS-RUN	ALL 連付 予選108万

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,005,600	765	ALL 14'26"01
2	ギルティギア ゼクス	885,086,600	AAA	ヴェノム
3	新日本プロレスリング [illegible]魂烈伝4	3'46	NHK	武藤敬司
★	三国戦記 スーパーヒーローズ	140,438,500	みずかみ	ALL 驃騎将軍
5	マーズマトリックス	185,221,421,840	GGG	ALL モスキート02

アミューズメントラージ

福岡県山門郡三橋町下百町6-6 栄和第一ビル1F ☎0944-73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーズマトリックス	177,462,860,320	ALS-JOKER	4面 モスキート01
2	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ(エルフ)	2,500,900	MK 2	ALL
3	ダンスマニアックス	9,872,400	ゆはし	ALL トライアル メジャーソング
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ	409	はて?	ALL
5	サイドバイサイド2(初級)	2'22"03	GYAMA・久しぶり恥しくて名前だせん	ALL

チャレンジバンバン

愛媛県松山市道後樋又4-28 ☎089-924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	473	L-I	ALL
2	サイヴァリア	25,260,040	PKN	ALL LV180
3	アクアラッシュ(練習)	199.15	最近送るものがないです。穴ウメ1号	ALL 今になって入荷
4	アクアラッシュ(初級)	387.55	穴ウメ2号	ALL
5	アクアラッシュ(エンドレス)	800	穴ウメ3号	

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	614	処理落ち	ALL ラルフ、クラーク、アンディ、真吾
2	ギルティギア ゼクス	126,702,200	何ちゅうかキャラが全部はずいんよ。HAM	ALL チップ
3	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,074,675	6万落ち HAM(タケトゥ)	ALL 連付 ノーミス
4	上海 ～昇龍再臨～(古典上海クラシック3)	95,400	まだのびる 0024	11面
5	グレート魔法大作戦(カルテ)	71,488,100	へたれ受験生柾木	ALL 107/108

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。

ハイスコア 募集 集計店

掲載希望の店舗さまは……
○店舗名
○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10項目
○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。
ご応募お待ちしております。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア1月号掲載)は
10月22日(日)
までに出されたスコアで、
10月25日(水)
当日消印まで有効です。

ゲー事典 ハイスコア集計店HP: ■GAME's WiLL http://www.gameswill.co.jp/ ■GAME's MILK http://homepage1.nifty.com/gamesmilk/
■ゲームプラザQティ http://free.prohosting.com/~qt-syg/ ■スーパーヒーロー倉吉店 http://www.fuuki.com/

世界初のコインオペレーション式ビデオゲーム「コンピュータースペース」を開発したノーラン・ブッシュネルは、発売元であるナッティング・アソシエイト社から独立。
囲碁家である彼が当時熱中していた遊びである「囲碁」の用語であるところの「当たり」という言葉から、自らの興す新会社を「アタリ」と名付けた。1972年のことである。
そして同年、ノーラン・ブッシュネル自らの構想によって生まれた「ポン」は世界的ヒットを記録。
さらに1976年、「ブレイクアウト」が大ヒット。
これこそが、日本でもあらゆる場所に設置され、後に「スペースインベーダー」というモンスターを生み出す原型ともなった作品、俗に言う「ブロック崩し」のオリジナルである。
しかし、これだけのヒット作を生み出したにもかかわらずアタリは資金難に陥り、同76年、ワーナー・コミュニケーションズに身売りすることとなる。これによって資金を得たアタリは家庭用ゲーム機の開発に着手、1977年にはカートリッジ交換式ゲーム機「アタリ2600」を発売した。時間はかかったものの、「アタリ2600」は最終的に全米で1千400万台にまで普及、家庭用テレビゲーム機でも王の座を築くこととなったのである。
1980年前後はビデオゲーム部門も活況を呈しており、「アステロイド」「ミサイルコマンド」といった日本のゲーマーにもなじみ深い名作を生み出している時代であった。荒廃した未来都市を描いたSF映画「ブレードランナー」の夜景に、巨大なアタリの看板が存在していることは有名な話だ。「ブレードランナー」が発表された1982年当時には、酸性雨が降り、ポリススピナーが空を飛ぶ2019年の未来までアタリが存続することに、疑いを持つ者はいなかったのだろう……。

ATARI Forever!!

素材提供 Midway Text RED

ATARIの歴史。それは、ビデオゲームの歴史だった……

世界初のビデオゲームメーカーとして誕生してから、合併・吸収まで、アタリブランドの28年を振り返る。

ATARI HISTORY

「アタリ」という会社の起源を知るということは、テレビゲームそのものの始まりを知ることに限りなく等しい。「アタリ」は世界で初めて、業務用ビデオゲームの開発・販売を目的として設立された会社だったからである。

「アタリ」という会社、創始者であるノラン・ブッシュネル、そしてその後の「アタリ」の作品をより深く理解するためには、テレビゲームが金儲けの道具になる以前の歴史から学んでいく必要があるだろう。

ノラン・ブッシュネルの興味をテレビゲームに向かわせたのは、1960年代初頭にマサチューセッツ工科大学（MIT）の学生によって作られた「スペースウォー！」というゲームだった。もちろん、このゲームは、MITの研究所のコンピュータで学生達が自ら遊ぶためだけに作られたものであり、商業的な側面はまったく持ち合わせていないものである。

自らもユタ州立大学で電子工学を学ぶ大学生だった彼も、このテレビゲームに熱中した。そして、プレイするだけではなく、いつしか自らもゲームを設計したい、という情熱を持つに至ったのである。

彼は大学卒業後、ハイテク電子機器メーカーの「アンペックス」に進み、CG部門の技師として働きながらも、自由になる時間を使って密かにテレビゲームの開発を進めた。そして出来上がった作品を携えて、当時ピンボールマシンなどを製造していた「ナッチング・アソシエイツ社」に移籍し、自身の作品を世界初の業務用ビデオゲームマシンとして発売するに至ったのだ。これが1971年のことで、この作品こそが、かの有名な「コンピュータスペース」ということになる。

さて、世界で初めて金儲けのためのテレビゲームとして世に送り出された「コンピュータスペース」だったが、人々の反応のほうは今ひとつだったらしく、ゲーム機そのものの販売台数も、期待されたほどのものではなかった。

「コンピュータスペース」の不振により、ノラン・ブッシュネルは「ナッチング・アソシエイツ」を退社、友人であるテッド・ダブネイと共に自ら会社を起こすことを決意した。このようないきさつにより1972年、世界初のビデオゲーム専門メーカー「アタリ」が誕生したのである。

そして、「アタリ」は会社設立のその年にいきなり、大ヒットゲームとなる「ポン」を発売する。ノラン・ブッシュネルの恐ろしいところは「コンピュータスペース」が、なぜあまり売れなかったのかを短期間で的確に分析し、この作品に反映させた点にある。「コンピュータスペース」は、テレビゲームに初めて触れる人にとっては複雑すぎる、という理由で売れなかったのだと判断し、単純この上ない形で「ポン」を発売してきたのだ。

70年代前半、アタリの快進撃は続き、76年には元祖ブロック崩しである「ブレイクアウト」を発売、これが世界的ヒットとなった。もちろん日本でもヒットしたこのゲームは「スペースインベーダー（78年／タイトー）」を生み出す要因にもなっている。シューティングの起源・ゲームの進化の歴史を考えるうえでも、重要な位置にある作品と言えるだろう。

さて、「ポン」「ブレイクアウト」といった大ヒット作に恵まれたアタリだったが、ゲームの人気に反して、その経営状態は悪化していた。これだけのヒットゲームに恵まれていながらなぜ？ という疑問を持たずにはいられないが、コピー基盤の横行により、人気・知名度に見合った利益は得られていなかった、というのが本当のところだったようだ。皮肉なことに、大ヒット作である「ブレイクアウト」の発売年である1976年に、ノラン・ブッシュネルは「ワーナーコミュニケーションズ」に「アタリ」を売却せざるを得ない状況に追い込まれる。

ここから「アタリ」波乱の時代が幕を開ける。「ワーナーコミュニケーションズ」に買収された後も、家庭用ゲーム機「アタリ2600」がブームになり、80～82年までは「神話」とさえ言われるほどの大成功を納めるものの、82年末～83年にかけてハード、ソフトともに、突然売り上げが落ち込んだのである。これは、「2600ビジネス」に群がるサードパーティが質の悪いソフトを乱発したため「アタリ2600」そのものが信頼を失ってしまったから、という解釈が定説となっている。

それに加えて、当時のワーナー経営陣の、ゲーム産業に対する無理解な姿勢が、アタリ社内に悪い影響を及ぼした点を指摘する識者もいる。

いずれにせよ、83年に俗に言うアタリショックが起こり、アメリカ経済に影響を与えるほど株価が大暴落してしまったのである。アタリショックという言葉はアメリカでは経済学の教科書などにもしばしば出てくるほどで、その社会的影響がいかに大きかったかが伺い知れる。

そして1985年。「ワーナーコミュニケーションズ」と「ナムコアメリカ」が合併し、業務用部門がアタリゲームズコーポレーションとして再編成された。このため80年代後半は、日本国内においてもナムコ直営店を中心に、多くのアタリ製品が出回るようになったのである。

この80年代後半の数年間は日本のアタリファンにとってたいへん幸せな時期で、それまでごく一部の特別な店でしか見られなかったアタリ製品が、ぐっと身近なものになったのだ。マーブルマッドネス、ガントレット、スーパースプリント、スタンランナーetc……名作と呼べる作品も多く、この時期にアタリゲームの魅力に触れて、ファンになったプレイヤーも多かったことだろう。

90年になると、「アタリゲームズ」が「ナムコアメリカ」から株を買い戻したため「ナムコ」との関係が切れ、アタリ製品は再び日本のゲーマーにとって縁遠い存在になってしまった。

これ以降の90年代も頻繁に合併劇を繰り返した「アタリ」だったが、最終的にはミッドウェイの系列子会社として開発を続けていた。昨年はガントレットレジェンドが発売され人気を博していたが、今年発売された続編のダークレガシーでは、クレジットから「ATARI」の文字が消えていた……。これまで様々な企業の傘下におかれながらも、そのブランドイメージ効果を買われてか、完全な吸収は逃れていたのだが……。

「ミッドウェイ」がどのような理由でこの決断を下したのかは分からないが、「アタリ」という響きに特別な思い入れを持つ日本のファンには残念なことである。

ゼビウス
当時のアメリカではアタリがゼビウスを販売しており、ゼビウスを自社開発だと言い張るアタリ社員が後を絶たなかったという。

プライマルレイジ
得体の知れない恐竜というか怪獣同士が闘う対戦格闘（？）ゲーム。対戦中、周りの原始人が相手の怪獣に喰われたりともう無茶苦茶。

スプリント
これを見ると、「スーパースプリント」は確かに「スーパー」だと素直に思える。けど、これはこれで面白いからアタリは恐ろしい。

720°
特殊なレバーを使用しているスケボーを題材としたゲーム。様々なトリックを決めることで、ボーナス点が得られる。

バッドランズ
スーパースプリントをロードブラスターのマシンでやっちゃいました、みたいなゲーム。てことは結局、どう転んでもおもしろい。

魂を焦がした名作25選

僕がまだほんの小さな子供だったころ、デパートの屋上で異様なゲームと出会った。そのゲームは真っ暗で、無機的な直線だけですべてが描かれていて、当時僕が大好きだったギャラクシアンと比べると、すごくシンプルだった。けど、なぜかそれが地味だとは思わなかったし、子供が触れてはいけないモノのような得体の知れない魅力を感じた。それが「アステロイド」というゲームで、「アタリ」というメーカー名を知ったのもそれから何年も後だった……。

大人になってもやっぱりゲームが好きだった僕は、やっぱりアタリのゲームには、特別な何かを感じ続けていた。あなたは、アタリのゲームに特別な何かを感じたことはありますか？

カンタム

トラックボールで自キャラを操作し、移動後わずかのあいだ残る軌跡のラインで敵キャラを囲んで消していくゲーム。一度に多くの敵を囲むと高得点となり、画面上の敵をすべて消すとステージクリア。自キャラの本体が敵に接触するとミスとなる。自キャラの移動制限がなくなったクイックス（81年／タイトー）といった印象を受ける作品だ。

実際にプレイした感想としては、トラックボールを使った操作性が素晴らしく、シンプルでテンポの良いゲーム展開を楽しむことができる。

先のステージへ進んでいくと、ラインでつながっていて、そのラインが赤い時に触れるとミスになってしまう敵や、突然、触覚のようなものを伸ばしてくるヤツなど、敵キャラの種類も増えてさらに盛り上がる。もちろん、ノーマルな敵のスピードもどんどん速くなるので、ゲームはどんどんスピーディな展開になっていく。

画面上のハイスコアを塗り替えると、ネームエントリー時に自キャラを使って自由に落書きができる、といったお遊びもある。

バトルゾーン

バトルゾーンは乗員視点のタンクゲームで、アタリのベクタースキャン時代の傑作の一つ。操作はもちろんタンクゲームの王道、ツインレバーによるものである。

ベクタースキャンによって描かれた夜の戦場には美しい三日月が浮かび、シンプルながらも雰囲気満点。闇夜や宇宙など漆黒の世界を表現するには、ベクタースキャンが最適なのでは？　と思ってしまうほど、いい雰囲気を醸し出している。筐体から響く重低音の効果音も臨場感タップリで、タンク同士の戦闘シーンを盛り上げる。

実際のプレイでは完全に乗組員の視点なので、レーダーや、画面左上に出る警告メッセージに注意しないと死角から接近してくる敵にすぐにやられてしまうのが恐ろしい。慣れないうちは、死角にいる敵戦車にいきなり撃たれてミスとなることが多く、レーダーを理解していない人はワケが分からないうちに死ぬことが多かったようだ。

3Dタンクゲームというジャンルを、1980年にこれだけの完成度で作り上げた事はお世辞抜きで賞賛に値する。

スターウォーズ

ジョージ・ルーカス監督による劇場映画『スターウォーズ』を題材としたシリーズ第一弾で、ワイヤーフレームによって描かれたグラフィックが非常に印象的な3D視点のシューティングゲーム。プレイヤーは同盟軍の攻撃機Xウイングにパイロットとして乗り込み、帝国軍の惑星要塞デススターを攻略、破壊していくことが目的となっている。

基本的なゲームの作りとしては、自機の進行方向とガンサイトを両手持ちのスティックで同時に操作しつつ、映画と同じようにして、タイファイターとの空間戦闘、要塞表面の戦闘、要塞側溝への侵攻、光子魚雷の投下……といった、一連のステージを繰り返していくループゲームだが、周回を重ねることや難易度セレクトによって道中ステージへ新フィーチャーが追加される。

このアタリゲームに見られる独特な難易度調整のおかげで、シンプルなゲームながらいつまでも楽しめるゲーム性は秀逸な出来映え。実際、中級者以上のプレイ時間は長く、高難易度のタイファイターが撃つ弾数の多さは、当時として笑えないモノがあった。

スターウォーズ ジェダイの復讐

『スターウォーズ・ジェダイの復讐』をゲーム化したものので、劇中の名場面を再現している。最初はエンドアの森でのスピーダーバイクによるチェイスシーン。次はスカウトウォーカーでバリア制御施設を襲撃、最後はミレニアムファルコンでデススターに突入、といった感じだ。面白いのは、スカウトウォーカーのシーンとミレニアムファルコンのシーンが並行して進んでいく展開。映画を見ていないと、まったく意味不明な演出である。

スターウォーズ 帝国の逆襲

初代スターウォーズの2年後に発売されたシリーズ第三弾。ワイヤーフレームの見た目から分かる通り、基本ゲームシステムには同じ部分も多いが、規定数の敵を倒していくことで「JEDI」の文字を集めたり、映画さながらにスノーウォーカーをワイヤーで転倒させられるなど、目新しいフィーチャーもいくつか追加されていた。

しかし、国内での出回り台数は極端に少なく、その存在を知らない人が多いのは残念。

カンタム
クイックスの進化型のようにも思えるカンタム。そうだとしても、オリジナリティを感じさせられる。

バトルゾーン
最小限のグラフィックで、最大限のリアルさを引き出すアタリ・ベクタースキャンの魔術。

スターウォーズ
ベクタースキャンを使った独特なグラフィックが、みごとに宇宙空間を演出していて臨場感も満点！

スターウォーズ ジェダイの復讐
エンドアの森を疾走するシーンを再現。イウォークの仕掛けで敵のスピーダーを倒すとボーナス点が入る。

スターウォーズ 帝国の逆襲
JEDIの文字をすべて揃えると一定時間、自機が無敵になるのだが……効果時間は意外なほど短い。

●テンペスト

●スターウォーズ ジェダイの復讐

●スターウォーズ

●バトルゾーン

●カンタム

スペースデュエル

アステロイドのバリエーションのうちの一つ。基本的ルールはアステロイドとほぼ同じだが、その名の通り、線でつながれた2機のシップを一人で操作できるのが特徴で、ノーマルのアステロイドよりさらに複雑怪奇な自機の動きが楽しめる（？）のがウリ。もちろん、通常のシングルシップでプレイするモードや2人でデュアルシップを操作するモードもある。後者のモードは、相当呼吸を合わせないとゲームにならないだろう。

ルナランダー

その名の通り、降下船により月面着陸するゲームで、操作性の不自由さを楽しむ典型的な作品。噴射ボタンで、降下スピードと姿勢を制御しながら、安全にランディングできる場所へゆっくりと降下しなくてはならない。一定以上の速度で着地すると、着陸船は爆発してしまう。また、込み入った地形の着陸地点に降下すると高得点が得られるようになっており、果敢にチャレンジして散っていくプレイヤーが後を絶たなかった。

アステロイド

このゲームの最大の特徴は、その特殊な操作性にある。通常のシューティングのようにレバーを動かせばその方向へ移動するものではない。旋回ボタンを押して進みたい方向に船首を向け、噴射ボタンを押して船体を加速させる、という手順を取らなければ移動できないのだ。いったん加速すると、止まるのもたいへん。船首を進行方向と逆に向け、噴射してブレーキをかけなくてはならない。

ゲームの目的は画面中のアステロイドを全て破壊すること。ただそれだけである。

クセの強い操作性の自機で、アステロイドが飛び交う宇宙空間に放り出されるわけなので、どうしても回避不可能な状況になる場合もある。こんなときには緊急回避用のワープを使用すれば、とりあえず危険を回避することは可能なのだが、このワープがまた曲者。いったん完全に画面から消えて、その瞬間の安全は確保されるのだが、再度出現する位置がランダムなところが恐ろしい。出現した自機の目の前にアステロイドが迫っているのに気がつくのが遅れて……なんてこともよくあった。

グラビター

多数あるアステロイドの続編的タイトルのうちの一つ。自機の操作性は基本的にアステロイドと同じだが、惑星の地表付近、引力圏内でのミッションがメインで、アステロイドと違って常に墜落の危険と隣合わせの展開となっている。ルナーランダーっぽい要素も多分に含んでいる作品だ。

ゲームがスタートしたら、まずは広大な宇宙空間の場面となり、ここでどの惑星に行くのかを決定する。惑星まで行くと画面が切り替わり、地表付近でのミッションを遂行するシーンとなる。惑星ごとにクリア時のボーナスが設定されており、このボーナス得点が高い惑星は非常に難度が高い地形になっている。

地表に設置された砲台をすべて破壊するとミッションコンプリートとなり、宇宙空間へ脱出すればその惑星はクリアとなる。

ただし、このゲームは噴射を使うとエネルギーを消費するようになっており、地表に設置されたエネルギーを回収しなくてはならない。エネルギーを回収するには、自機の後部から発射されるトラクタービームを使用する。

プラステロイド

このゲームは、アタリが長年に渡ってバージョンアップを重ねてきた、アステロイド・シリーズの集大成と言える作品である。ほとんどの作品がベクタースキャンで製作されてきた同シリーズだったが、ここにきていきなりレイトレーシング取り込みによるリアルなグラフィックになり、そのイメージを一新した。

操作系は、旋回を行なうパドルと、ショット、加速、変形の3ボタン。自機移動に関する操作はこれまでと変わらぬが、変形というのがこの作品の大きな特徴となっている。

変形のボタンを押すたびにそれぞれ性能の異なるスピーダー、ウォリアー、アーマーの3形態を瞬時に切り替えることが可能で、状況ごとにこれらの形態を使い分けるのが腕の見せ所だった。うまくなると、スピーダー形態で急加速＆急停止でキビキビ動き、すかさず変形して射撃はアーマー形態、というスタイルが多くなってくる。

多種多様なアイテム、アステロイド、敵機が登場し、巨大なボスも出現と、非常に贅沢な作りになったプラステロイドは、シリーズ最高傑作だ。

テンペスト

ワイヤーフレームで描かれた、筒状のフィールドの奥から侵攻してくる敵を撃ち落とすシューティングゲーム。自機は筒状のフィールドの外縁部分に沿って、回るようにしか移動できない。撃ち逃すと外周部分に沿って自機に迫ってくる敵もいるので、逃さず敵を撃っていくことが必要だ。

ステージをクリアしていくごとにフィールドの形状が変化するようになっており、レベルが上がると複雑なかたちのフィールドが登場する。

ミリピード

同社「センチピード」のバージョンアップ版。ムカデのような生物が画面上から迫ってくる固定画面の縦画面シューティングで、自機は画面下のグレーの帯の範囲を動くことができる。つまり、左右だけでなく、上下にも動くことができるのだ。しかも、トラックボールで操作するという点がいかにもアタリらしいところで、通常のレバーによる操作ではありえない、非常にスピーディーで独特なプレイ感覚を生み出している。

スペースデュエル
デュエルシップという大胆なアイディアが面白い。2人同時デュエルシップはかなり難しそうだ。

ルナランダー
月面に着陸する。ただそれだけ。けど、それが面白くて熱中させられる。手に汗握る。アタリの魔力。

アステロイド
操作の難しさ自体が、すでに優れたゲーム性。プレイヤーに対して媚びないのもアタリの持ち味。

グラビター
これは、どの惑星に降下するか決めるモード。地表付近まで降下してからが本当の地獄の始まりだ。

プラステロイド
この写真は戦闘開始直前のステージ選択画面。マップをクリアしていく順番にも戦略性が求められる。

●アイロボット

●ルナーランダー

ミリピード
固定の縦画面シューティングをトラックボールで！　なんという発想！　そして、それが面白い。

テンペスト
ジャイラス、チューブパニックを思い起こさせるゲーム構成のテンペスト。テンポのいいゲームだ。

アイロボット

ポリゴンを使用した最初期の作品で、とにかく非常に変わっているゲーム。立体通路状の場面では、赤いパネルを踏むとレーザーが発射され、目玉の敵にダメージを与えることができる。通路が途切れている場面はジャンプもできるが、目玉が開いているときは、空中で狙撃されてしまう。目玉が閉じているときに、ジャンプで進んでいくのだ。

まるで「だるまさんが転んだ」のようだが、どうやらそれがセオリーらしい。

リバレーター

画面の4隅にいる戦闘機が自機だが、移動することはできない。何かと思ったらこのゲーム、やってることは要するにミサイルコマンドなのである。カーソルを動かしミサイルを発射して敵機を撃墜したり、敵機のミサイルから自機を守るのだ。別に、中央の惑星を守るとか、そういうルールではないようだ。

ミサイルコマンド程ではないものの、自機のショットは着弾後に爆風が広がるので、プレイ感覚は似ている。

ミサイルコマンド

プレイヤーは、照準を動かすトラックボールとミサイル発射ボタンでミサイル基地をコントロールし、自国を狙う核ミサイル攻撃から都市を守るのが目的。一定時間、ミサイル攻撃から都市を守ればステージクリアとなり、生き残った都市の数や残りミサイル数に応じてボーナス得点が加算される。一つのステージは短時間で終わるため、テンポよくゲームが進んでいく。

このゲームは爆風による誘爆を上手く利用するのが攻略のキモで、上級者はミサイルの落下軌道上に先手を打って爆風を置いていくプレイを展開する。ステージ内で使用できるミサイルの数は決まっているため、少ないミサイルで敵の攻撃を防ぐためにも、誘爆を利用することが有効だったのだ。ミサイルを無駄使いすると、無防備な都市にミサイルが落ちるのを黙って眺めるだけ、という悲惨な事態を引き起こす。

照準の操作にトラックボールを使用するため、時には微妙に、時には素早く動かすことが可能。この独特の操作感覚は、レバーでは決して出せないものだった。

マーブルマッドネス

自キャラであるビー玉をトラックボールで操作し、幾何学的で美しい、箱庭状のコースを転がしてタイム内にゴールを目指す。自キャラがビー玉で入力デバイスがトラックボールという、ある意味実に分かりやすいゲームである。

もちろん、それぞれのステージにはプレイヤーのゆく手を阻む敵キャラが出現するのだが、これが皆、一癖あるユニークなキャラばかりで、ミスした際の演出も凝っていた。自キャラを丸飲みしたあげく、うまそうにペロッと舌なめずりするヤツや、いかにも強そうな黒いビー玉など、実に個性的な敵キャラばかりである。

全6ステージクリアでエンディングとなるのだが、はじめのうちはなかなか全面クリアするのは難しい。ムキになって連続プレイして、マメが破れて流血、なんてのも、わりとザラに聞く話であった。

というのも、このゲームでは、それくらい気合いを入れてトラックボールを回さなければクリアできないからだ。マメができてしまい手が痛いのに、ついついコインを入れてしまう……それ程の魅力があったゲームなのである。

スーパースプリント

スプリント®シリーズ中、国内で最も出回りが良かったのが、このスーパースプリントだろう。固定画面で上視点のレースゲームで、車が非常に小さく、一見ちゃちに見えるかもしれないが、プレイすると非常にスピード感がある。上視点レースゲームの最高傑作、との呼び声も高い。

もちろん、優れているのはスピード感だけではない。筐体まわりも良くできていて、しっかりとした作りのため、非常に質感の高いハンドリングを楽しめるし、この手のレースゲームの生命線とも言えるコーナーリング時のドリフト感覚も抜群に爽快だ。

ゲームのルールは非常に単純かつ厳しく、CPUのマシンより先に規定周回数を走ってゴールできなければ、即ゲームオーバーというもの。タイム等は関係なく、CPUマシンとの「競争」なのである。最初の2～3ステージはCPUも遅いが、5～6ステージを越えるあたりから、鬼のような走りを見せ始め、1ミス＝ゲームオーバーという厳しいゲーム展開になる。しかし、そのシビアさがこのゲームの真の魅力でもあるのだ。

インディジョーンズ

スティーブン・スピルバーグ監督による劇場映画「インディジョーンズ～魔宮の伝説～」を題材とした、クオータービュータイプのアクションゲーム。プレイヤーは劇中の主人公、考古学者にして冒険家のジョーンズ博士となり、愛用のムチを片手に太古の秘宝「サンカラストーン」を探索するのがゲームの目的。

ステージ構成は3種類＋αで、捕らわれた子供たちを助ける「採掘場ステージ」、トロッコに乗って進む「トロッコステージ」、安置されたサンカラストーンを入手する「祭壇ステージ」で1セット。3つのサンカラストーンを入手すると、4セット目の「祭壇ステージ」が吊り橋を渡って脱出する「桟橋ステージ」へと変化。脱出に成功すれば、事実上のクリアとなるが……。ボーナスとして、エンドレスの「チャレンジング・ステージ」がプレイヤーを待つ。

一見、オマケ的なステージだが呪い人形を持った敵や判定の小さなコウモリをやり過ごしつつ、高得点アイテムのゴールドスタチューを集めるのは至難の業。ここからが本当に面白くなってくる。

アイロボット
このグラフィック、いかにも「アメリカのコンピューターゲーム」って感じじゃない？ この味だよな。

リバレーター
自機はどこ？ と思ったら、4隅の戦闘機が自キャラでした。ミサイルコマンドの血を引くゲーム。

ミサイルコマンド
この作品なしでは「SDI(87年／セガ)」も生まれなかった？ 7年後をも変えるアタリの影響力……。

マーブルマッドネス
2面のスタート直後。マーブルマンチャーが自キャラを喰おうと狙っている。うまく避けて進もう。

スーパースプリント
CPUマシンに負ければ、ゲームオーバーあるのみ。デッドヒートという言葉が、最も似合うゲーム。

インディジョーンズ
ミスせずに子供を連続で助けたり、特定のオブジェクトをすべて破壊するなど、ボーナス要素が多い。

リバレーター

ミサイルコマンド

マーブルマッドネス

Atari System I makes the magic in new Marble Madness!

スーパースプリント

SUPER SPRINT

ペーパーボーイ

　新聞配達員の日常をゲーム化した、なんともアメリカンテイストに溢れるカルトゲーム。お得意先以外はすべて悪者…のように表現された奇妙なゲーム内容もさることながら、一番目を引いたのは専用筐体。BMX自転車のハンドル部分だけがスタンディング筐体から生えている光景だけでも、かなり独特でシュールな雰囲気を醸し出していた。
　その反面、ゲーム内の得点システムは奥が深く、理解すれば長く遊べるゲームだった。

ツーピン

　川下りレース（？）をテーマとした作品で、タイヤチューブのような浮き輪に乗った男を操作して、ゴールを目指すコミカルなゲーム。同社の作品「ペーパーボーイ」などにも通ずる、一見まともだがどこか壊れている感じの世界観が独特な雰囲気を作り出している。操作系は、男の左手と右手をそれぞれ別のボタンで動かして水をかいて進む、というもので、アタリの特殊操作系ゲームにしては取っつきやすい操作性になっている。

ザイボット

　自キャラの背中側から見た視点の、3D白兵戦シューティング。ループレバーに非常に近い機能を持ったレバーで自キャラを操作し、マップ内のモンスターやロボットを撃ち倒しながらEXITを目指すという内容。敵を倒したときに出るお金を集めて、上手に買い物をするのが非常に重要で、ライフやパワーアップはもちろん、マップ上に敵の位置を表示する機能なども買うことが可能。買い物の仕方でかなりゲーム展開が変わる。

ビンジケーター

　非常に凝った操作系が特徴のタンクゲーム。2本のレバーによるタンク本体の移動に加えて、トリガーのボタンを押すことによって砲塔のみを旋回させることも可能というところが実にマニアックだ。
　ゲームの進行は、敵を倒しながらフィールド上に落ちているカギを拾い、EXITから脱出するというもので、敵や地形の配置が凝っており、戦略性が非常に高い。ザイボット同様、集めたお金で様々なアイテムを買える。

ガントレット

　このゲームはファンタジーロールプレイング風の世界観で作られた、迷路突破型のアクションゲームである。
　プレイヤーは、ウォーリアー、バルキリー、ウィザード、エルフの中からキャラを選ぶことができ、最大で4人までの同時プレイが可能となっている。当時は自キャラを複数から選ぶという概念はなく、性能の異なるプレイヤーキャラが複数設定されていること自体が新鮮であった。
　基本的なルールは、様々なモンスターを倒しながら迷路状のマップ内を突き進み、EXITを見つけて脱出する、という単純なもの。しかし、マップは広大かつ、本当に迷路になっているものも少なくないため、さんざん敵と戦って進んだ道が行き止まり、といった恐ろしい状況も少なくなかった。このゲームを上達するためには、膨大に用意されているマップをどれだけ覚えられるか、パターンを作れるかが勝負なのである。
　上級者になればなるほど、敵を蹴散らしつつ一気にEXITを目指して突っ走るようなプレイができるようになるところが、非常に奥深い。

ピーターパックラット

　プレイヤーはパックラット（北米に生息しているネズミの一種で、光り物を巣に貯め込む性質がある）のピーターを操作する。ギャング団の動物たちを避けながら立体的な構成のフィールド上にばらまかれたアイテムを集め、無事に巣まで持ち帰ることが目的のジャンプアクションゲーム。
　ゲーム中はジャンプボタンで相手を避ける以外に、拾ったアイテムをショットボタンで投げつけることも可能。アイテムは当たった敵キャラを一定時間、気絶した状態にさせることができる。飛行するタイプの敵キャラにつかまってフィールドをショートカットするなど、幅広い戦略性も兼ね備えたゲームでもあった。
　ただし、ここで問題となったのが投げつけるアイテムの種類で、持ち帰らなければいけないアイテムを投げて外すと、物理法則に従ってフィールドの端へ回収しにくいハメに…。しかも、アイテムを持った状態でミスをすると初期配置に戻らず、その場にアイテムが集まってしまうため、ヘタな場所でミスをしてしますと、いわゆるハマリ状態になってしまったりもした。

ロードブラスターズ

　画面構成は通常のドライブゲームと同じだが、プレイヤーの操るマシンには強力な武器が搭載されており、敵車を破壊しながら進むことが可能。ドライブ・シューティングとでも言うべきジャンルのゲームである。
　操作はハンドルではなくトリガーの付いた両手で握る操縦桿タイプで、微妙な操作が思いのままに可能な操作性は秀逸。ストレスなく自車をコントロールできる。
　基本的なルールは単純で、敵車の妨害を避けながら、FUELがなくなるまでにゴールを目指す、というもの。
　敵車はショットで破壊可能だが、このときに無駄弾を撃たないように連続でショットを当てていくと敵の点数に倍率がかかるのがポイント。スコアを稼ぐと、補給されるFUELの量も増えるので、いかにショットを外さないように撃っていくかが重要だった。
　また、ステージの途中では味方の援護機が様々なスペシャルウエポンを運んできてくれる。特に、爆発的な加速と最高速を引き出せる「ニトロインジェクター」使用時の迫力は忘れがたい。

ペーパーボーイ
配達の方法はいたってアバウトに……投げる！ 感覚的にはシューティングゲームにも通じている？

ツーピン
浮き輪に乗って川下りしているだけなのに、何かが、どこかが「ヘン」。アメリカ的センスの謎。

ザイボット
画面右側は2Pプレイヤーが使用するウインドー。1Pのときは、左半分しか使わない。

ビンジケーター
戦車のクセに機敏に動けるところが面白い。右上に見えているFUELを回収してライフを回復するのだ。

ガントレット
エキストラパワーが全部揃ったときの気持ち良さは格別。ただ、そうなると怖いのはシーフ。

●ロードブラスターズ

●ピーターパックラット

●ガントレット

ロードブラスターズ
緑色の玉はFUEL回復アイテムだ。コックピット型の筐体は、妙に細長い形のデザインが印象的。

ピーターパックラット
スタート地点には持ち帰るべきアイテムのシルエットが表示されていて、徐々にその数が増えていく。

ATARI Forever!!

アタリのゲームを遊ぶには？

今回紹介したようなアタリのゲームをプレイできる環境というのは、実際のところ非常に少ない。
もし今回の記事でアタリのゲームに興味を持ったのならば、まずはプレステのSuper Lite 1500シリーズから出ている「アステロイド」をプレイしてみることをオススメする。無茶苦茶良くできたアレンジ版と、隠しでオリジナル(1979年版)が入っている。
一応、アメリカではミッドウェイがプレステ用ソフトとして、復刻を進めているのだが……。このシリーズが日本で販売されることを祈ろう。

これがミッドウェイによるPS用の復刻版。興味がある人は以下のホームページを覗いてみよう。http://www.agames.com/

PSのアレンジ版アステロイド。アーケードで出してほしいよ。

もちろん、中古基盤を探すという手もある。インディジョーンズのように日本で多く出回った通常の基盤ものなら、案外簡単に見つかるはずだ。専用筐体&特殊コンパネのゲームでも、筐体から基盤とコンパネ部分をバラして売っているケースがあるので、問い合わせてみる価値はある。
ゲーセンでの出会いはちょっと厳しそう。比較的新しめのタイトルなら残っている場合もありそうだが、90年以前のタイトルはかなり見込み薄という感じだろう。まして、専用モニターを必要とするベクタースキャンのタイトルは、全国で一体何台現存しているんだ……!? というほどのレア度のはず。
マジな話、見つけたら教えてね！ って感じだ。

モンキーハウス本館
福岡県中央区六本松2-6-7
TEL：092-731-0052
JR博多駅より、六本松方面行きバス乗車、六本松停留所下車3分
現在はガントレットダークレガシーが設置されているが、店員さんに頼めばプライマルレイジで遊ぶこともできるようだ。

決して忘れてはならない功績の数々

ビデオゲームにおける基礎工事といえる多くの部分を、アタリはほとんどまかなってきた。自機と敵の存在関係、8方向への移動や画面スクロール、CPU戦と対人戦(多人数同時プレイ)、ボタンやジョイスティックなどの操作系、筐体バリエーション、果てはゲームのシステムやバランスといったところまで……。これら多くの「あたりまえになっている出来事」を、無の状態からすべて作り出したのがアタリなのである。
すべてのタイトルがヒット作であるわけでもなく、試行錯誤と失敗の連続だったに違いない。今思えば少々無茶なゲームシステムや操作方法なども多かったように思う。しかし、そのバイタリティは、常識に捕らわれることのない可能性への挑戦だったことは誰もが分かっている。
それらを敬慕し、その偉業はいつまでも語り継がなければならないだろう。その血はミッドウェイ社に受け継がれるかもしれないが、だからといってアタリの名を忘却することは許されない。ゲームファンなら、チャンスがあればアタリゲームを遊んでみてほしい。そこにある独特のテイストとともに多くの歴史を感じてほしい。
最後に、創始者が好んだ囲碁用語を用いた日本語の社名(当たり)、そしてMt.富士を想って形どられた山型のロゴ。我々日本人とゆかりのあるこの奇妙な関係を忘れないでいただきたい。

MIDWAY's Comment 〜ATARI SPIRIT Forever〜

Q1 今後はミッドウェイからゲームがリリースされますが、アタリ時代にくらべゲーム作りに関して違いはあるのでしょうか？

A 社名変更したことによる作りの違いはありません。ガントレット・レジェンドやダークレガシー、サンフランシスコラッシュ等の作品を生み出したチームは、現在も業務用・家庭用の開発を続けています。

Q2 今後のアーケードゲームにおける活動予定をお聞かせください。

A 日本もアメリカもアーケードゲーム縮小傾向にあります。このような状況の中、アメリカンテイストをうまく引き出した製品を日本にもお届できれば良いと思っています。

Q3 現在、PS、DCにて過去の作品をリリースしはじめていますが、今後もこのシリーズは発売されていくのでしょうか？

A 可能性は高いと思います。当時のプレイヤーはもちろん、新しい世代のプレイヤーにも、ぜひプレイしてもらいたいと思います。

Q4 アタリ作品のファンに向けて、コメントをお願いします。

A 社名が変わっても「アタリ・スピリット」を持つ開発チームは存在します。アタリテイストとミッドウェイテイストを持ち合わせて、新しくなった私達をぜひ応援してください。

俺とアタリとアステロイド

さて、今回この記事を執筆するにあたって、筆者も相当勉強したんだけど、その中でいろいろと思うことが多かったのは、アステロイド関係のタイトルにまつわること。もともと人気シリーズで、バリエーションが多いということは知っていたんだけど、まさかここまでとは思いもしなかった。特にグラビターの存在には驚愕、そして感動したね。このシリーズの操作系で、日本の横シューばりの狭い地形の中を進むゲームを作るなんて、反則スレスレだ。
やっぱり、アタリ創始者のノラン・ブッシュネルが「スペースウォー！」好きからこの道に入ったから、その影響でアステロイド系の作品が多いのかとも思ったんだけど、実際のところどうなんだろう？ 単に、アメリカにおけるアステロイド系の人気が高いだけなのだろうか？
また、「ブレイクアウト」→「スペースインベーダー」〜と進化する流れが、ほとんどの現代シューティングゲームの源流になっているのに対し、アステロイド系っていうのは、それらの進化の流れとは根本を異にするシューティングであることに今更ながら気づいて、感慨深いものがあったな。「スペースウォー！」→「コンピュータスペース」という、ビデオゲームそのものの原点に、限りなく近い位置から進化したゲームってことになるわけだから、アステロイドシリーズには何か特別なものを感じるよ。
そうそう、世界初の業務用ビデオゲームである「コンピュータスペース」の操作系も、ショット＋スラスト(推力)＋左右の旋回ボタンというもの。これってもろに、アステロイド系の操作系じゃん！ おそらく、全く同じ操作感覚とはいかないまでも、基本的な操作の理屈は、アステロイド系と同じだったのだろうな、たぶん。
やっぱり、どうしてもアステロイド系の操作っていうのは、慣れないとまったくゲームにならないという難しさがあるんだけど、その分、コントロールすることの喜びは大きいシステムだったと思う。今のアーケードゲームじゃ、こういったアクの強い操作系のゲームは、なかなか出ないのが残念だね。
(RED)

祝 日報アシュラバ新装開店 お祝いの言葉

眼鏡っくす林 様
本誌編集チョの権限をもってしてもカラー1Pが限界……なのか？

ブンブン丸 様
倦怠期の格ゲー業界に波紋を投げかける衝撃の作品！ つうか、これスー○ァミ？

広報娘。様
復活おめでとうございます。ところでアシュ○マンは何処に出てくるんですか？

トライアミューズメントタワー 鈴木店長 様
祝！ 復活!! 当店ではアシュブレが復活しました。これで基本をマスターしよう!!

ミヤモト先生 様
ほう、阿修羅バスターか。10年ごしの続編とはな。なに？ 音ゲー？

もう誰にも止められない!! 格闘最終兵器堂々発進!!
日報アシュラバ

ASURA BUSTER ETERNAL WARRIORS

艱難辛苦を乗り越えて、ついに、ついに日報アシュラバが帰ってきた!! 思い起こせばあの夏の雪の日（中略）ヌルハチ（中略）それはそもそも編集の責任（某掲示板より）男ならやってみろ、それがアシュラバスターという存在なのだ!! その辺に転がるマイルドお仕着せ発展性ナシ夫格闘飽きた君！ これからはアシュラだよ！

担当：三軒茶屋アシュラコマンドー

ショック!! 驚愕の新システム発覚!! ラストスタンドとは!?

格闘ゲームの新境地を切り開いてきたアシュラシリーズに、また新たなる伝説が無造作に加わったぞ！

期待の新作『アシュラバスター』にて、新たに導入された超システム、それが「ラストスタンド」だ！

普通の対戦格闘では、ライフゲージがゼロになるとそこでラウンド終了だが、このアシュラバはワケが違うぜ！

自キャラがKOされたときに（ダブルKOでも可）、ボタン3つ（お馴染み小・中・大ダヨ）を同時押しすると、「ラストスタンド」が発動!! すると、くたばったはずのキャラがむっくりと起き上がり、舞台は特殊ステージに移行。そこで数秒間戦闘が続行されるというシステムだ！

時間がなくなるか、発動した側が1発でも攻撃をくらえばそこで戦闘終了となるが、両者とも常にマジックゲージがMAX状態になるので、逆転勝利も可能だ！

足掻くもよし、なぶり殺されるもよし！ ラウンドに1回きりのラストスタンドで、明日をうっかり掴み取れ！

ぐはぁ！ やられちまった！ だが、ラストスタンドON!! 一縷の望みにすべてを賭けて、逆転勝利を目指せ！

ラスタン発動!!

WHO HAS THE LAST STAND?

今月のロクロウタ

本誌での公開以来、熱狂的な支持を受けている2000年型忍者、ロクロウタ。今日は開発中のテストショットで、彼の隠された素顔に迫ってみることにしよう。

マジックブースト発動!!

ロクロウタのマジブー「分身」!! 忍者の基本にしてステータス技だ！

余裕の挑発!!

風格すら漂うロクロウタの挑発。ちなみに挑発の効果は何もない。

超忍法炸裂!!

開発者も「[illegible]したくなること必至」とコメントするロクロウタの[illegible]だ！

怒涛の新着写真を強制公開!

キャラクターのグラフィック、ステージともに一新され、アシュラバスターはただの続編ではなく「完全新作」と言いきってしまっていいほどの変貌を遂げている！

今回もたらされた写真で、その一端を垣間見てくれ！

今回も必殺技強化やキャラごとのマジックブーストは健在。詳しいシステム紹介は、次号以降にみっちりむっちりと行なう予定なので、アシュラバフリークは是非ともアルカディアの定期購読を申し込もう！

独占入手!! キャラセレ画面完成!!

見たまえ。ついにキャラセレ画面も完成に近づいてきましたよドゥフフ。

ズラリ並んだ濃い面々はともかくとして、あからさまに気になるのは、中央にある謎の三角形の矢印マーク。一体なにが仕込まれているのか!? それは発売されてからのお楽しみだ。

YOU CAN CHOICE FREELY FROM THESE CHARACTER.

前作からガラリと変わったキャラセレ画面。心踊るのう。

フウキ開発室より

「アシュラバスター」を待っている全国のファンの皆様、アルカディア誌面上で応援してくださる皆様、本当にありがとう！

今回「アシュラバスター」の一部がチラリとのぞけたと思いますが、いかがだったでしょうか？ 純粋にゲームを楽しんでもらいたい、楽しく対戦してほしいと切に思い、開発一同、野ザラシとなりながら日々調整の方にいそしんでおります。

皆様に遊んでもらうまでまだ少し時間がかかりますが、変わらぬご声援、よろしくお願いします！

荒くれコラム第2回 ラスタンってカッコイイ？

桃杏「田渕君。復活したね、日報アシュラバ」
田渕「復活したね」
桃杏「さしずめ、ラストスタンド状態だね」
田渕「あとがないね」
桃杏「なんのことかな？」
田渕「なにが？」
桃杏「……前回募集した応援ハガキは、何通届いたのかな？」
田渕「2通……、あとがないね」
桃杏「ラストスタンド状態から逆転勝ちすれば、あとが続くのかな」
田渕「必殺技でケズられて以上でしょ」
桃杏「ですね」

〜完〜

はみだしアシュラ情報 なーんか新装開店早々に不穏な空気がただよう日報アシュラバですが、最終的にはプレイヤーが楽しくアシュラバスターを遊べる手助けができればいいと思っておりますので、これからも応援よろしくお願いします。とりあえず次号ではAMショーでプレイした、アシュラバインプレッションなぞをお届けする予定。応援ハガキも待ってるりゅん。

GUILTY GEAR X アソシエイションX

ギルっ子のみんな、今日も楽しくダスト決めてますか!? 全国大会の予選も開催され、ますます勢いづくギルティギア ゼクス!! 当コーナー「アソシエイションX」では、今月も読者投稿&最新情報を凝縮してお届け!!

ガトリングアーティスツ!!

1ヵ月のご無沙汰!! 今回のガトリングには、いつもにも増して気合の入った投稿が送られてきたぜ! 今後ともよろしく……、と行きたいところだが、実はカラーは次号でひとまず終了! 次々号からはモノクロでお届けする予定なので、引き続き投稿よろしく! カラーイラストは読者コーナー・アフロCMYKにて受けつけているので、今後はそちら宛てに送ってくれい!

（島根県 かじやんさん）
☆対戦中の台詞がヨイよね。超ノーリノリなトコロが。

（福岡県 たこさん）
☆ムック表紙に描かれている羽ソルっス!

（石川県 桃路ピオスさん）
☆熱血してない闘慈もアリ?

（新潟県 藤沢直弥さん）
☆もうディズィーは使ってみましたか?

（新潟県 遥頬神封魔さん）
☆男は泣いて強くなる……。よよほ。

（香川県 イカタミさん）
☆むぎゅ。そいつは言ってはならぬこと〜。

（神奈川県 久慈隆之介さん）
☆確かに黒はワルっぽいネ。

（東京都 あみゆたか君）
☆リサイクルスピリッツ!

（京都府 宣教師ゴンドルフさん）
☆是非全キャラ描く予定アリ? 是非ともお願いしますね。

（兵庫県 不知火れいらさん）
☆言いきってしまうところに自信アリ。

（千葉県 御影さん）
☆実はギルティのセクシー担当だったりするのか?

（富山県 YUKスルメさん）
☆一瞬しか出ないレア娘さ。

（神奈川県 ファウストLOVEさん）
☆うっ、妙にファンタジックだ。

ギルティ移植部屋

いきなりだが、ギルティギア ゼクスの家庭用移植が決定した! 機種は皆さんの予想通りドリームキャストにて! 早ッ! 発売時期は年末を予定しているとのこと。ドリームキャスト版ならではの新要素も追加される模様だが、詳しい仕様はまだ未定。情報が入り次第、今後のアソシエイションXでサポートしていくぞ。

さらに、もひとつ移植情報を! 先日発表されて話題を呼んだ携帯用ゲーム機、ワンダースワンカラーにおいても、ギルティギアが移植されることが決定した! その名も『ギルティギア プチ(仮)』!! 見るからにプチなギルティキャラたちが繰り広げる一大決戦! こいつはプチヘビィだぜ!

迫真のDC版!!

移植度はほぼ完璧! お約束のトレーニングモードも搭載済みだ。あとは新要素に期待といえよう。

ワンダースワンカラー版!!

ギルティギアのキャラクターたちが、デフォルメされて大暴れ!

ムック再販決定!!

アルカディアが精魂込めて作り上げたギルティムック「ギルティギア ゼクス スラッシュ エンサイクロペディア」、おかげさまで大好評。売り切れ店続出につき、なんと再販されることが決定! まだ手に入れていない人は、近所の本屋さんに注文してくれ!! また、アルカディアのホームページ(http://www.arcadiamagazine.com/)からも注文を受け付けているぞ。

立体貴族

豪絶不沈!! ワンフェス2000夏

ふんぬぐるるるるる！　ムッハァ～！　ついに今年もやって来た！　立体猛者どもが熱き火花を散らす真夏の祭典・ワンダーフェスティバルがやって来やがったぜぇぇ～！　今年から会場は大幅拡張を遂げて、スケール倍増カルマ倍増で海と大地を貫きまくり！　堂々の見開きページを持ってして、今回展示されていたアーケードゲームっ品を早速紹介DA！
※紹介欄のカッコの中は、製作者のコメントです。ご協力ありがとうございました。

1/6 想鐘サキ
G-DOME

虹色町の人気キャラ、サキ嬢を超イイカンジに立体化！
『やっぱ"お尻"でしょ！』

1/4 キャミィ　春麗
軽音堂

今回のイチオシが、この軽音堂さんの作品！　今回のワンダーショーケース作品に選定された春麗胸像はもはや職人芸！　スゴすぎ！　一方の1/4 キャミィ（半身像）もラメ入り衣装で豪華絢爛！　一体ど～やって作るのだろうかッ!?

ナイトメア
像大蛇

重厚さがにじみ出てるっしょ！
「セールスポイントは、ソウルエッジの大きさです」

美作いろり
くろすぽいんと

エスプレイドから、めっちゃいたいわ～の人。
『皆さん、頑張って立体を作りましょう』

ススムくん
BEEF EATER

フォルム完璧！　いい出来でしょ！　色塗りも丁寧ですよね。
『カッティングシートを利用した目や顔の表現がポイントです』

エレナ
KAZYA

髪や服のなびき方にこだわりが！
『フンイキを大切に、とにかくカッコよく！』
http://www.kazya.com/

アテナ ver.86
原価償却隊

アクションゲーム時代のアテナを立体化。アナザーストライカー登場記念でタイムリー？

テン・エイティ
リンゲージ改めB.M.W

渋みの効いた色合いが格好いいぜ！
『バーチャロン一本!!』

RVR-87 スペシネフ
I.H.P

カラーリングはマトリクス（設定本）版
『マイナーメカにも愛の手を!!』
http://member.nifty.ne.jp/musyuku

自分色バーチャロイド
byああるたいふ

どうスかお客さん、この萌ゆるアレンジはッ！　個人的にスペシ子さんのツリ目がイイ感じなのですよ。

ベルウドル＆ミサイルさん

バル-バス-バウさん

フェイ-イェン・ザ・ナイト

テムジンさん

タングラムさん（笑）

スペシネフ

ドルカスさん

ライデンさん

貴族NOW

サンクスな我ら：今回の記事を作成するにあたり、お忙しいところ取材協力をしていただいた各ディーラーさま方には心から感謝いたします。なお、スペースの都合で紹介できなかったディーラーの皆さん、本当に申し訳ありませんでした。今後、機会があれば、また是非とも取材させていただきたいです！（立体貴族担当　ブチケン＆イタキョー）

ギターフリークス
RB龍

ギタフリ名物キャラを立体化ーッ！ そっくり過ぎる(笑)。
『他には誰も出してないでしょう』

ソニア
じふぃーず

サイキックフォースの人気キャラ・ソニアを立体化！
『ゲーム中のイメージで作りました』

ユーリ&ユーニ
パーティやろうぜっ！

1/12ながらも細緻に凝った出来！
「ユーリ&ユーニは肩車しているのに自立します!!」←凄い

レイチェル
ゆっくんアキちゃん製作所

今回のレイチェル新作！ パッケも相変わらず豪華！
『忍びの恐ろしさを立体化。作った本人が1番実感してたり(笑)』

Timer
妄想隙間産業

人気のタイマーを立体化！ ディスプレイもお洒落でした。
『誰も作っていない！(笑)』

キカイオー
若丸屋

手足のバランスがすげぇスーパーロボットしてます！
『でかいハオーケンがセールスポイント』

ポール・フェニックス
おやじ天国

どうよ！ この苦味走った熟年の味わい！ 魂入ってるね！
『ポイントは濃くささ(笑)！』

ナコルル
山田屋

今だに根強い人気を誇るナコルル。この作品はわりと皆のイメージ通りでポイント高いっしょ。

アルテミス
From My Dreamworld

前回のワンダーショーケースにて、ソフィーティアを手掛けた緇山氏の最新作！ 次の新作予定はワルキューレらしいぞ。

おまけ 三原の人
毒苦虫

立体貴族 脱衣門

ワシじゃ。カルマ渦巻くサンクチュアリ・脱衣門のグルを務める桃杏和尚(ニセ)じゃ。今回はワンフェスイチオシの脱衣キャラ、「リアライズ&北九州比叡露」のファイナルロマンスシリーズ+αを紹介じゃーい。

ファイナルロマンス4
リアライズ&北九州比叡露

高鍋モモ

鈴蘭

山神しの

瀬谷エイミ

ギース・ハワード
おやじ天国

R-9φ
RISING FORCE

Mr.ドリラーキャラクターセット
AK.NOREN

VIC VIPER
RISING FORCE

業界の定番、2大人気メカを極めてシャープに立体化！ シューター必須の逸品！
『ゲームメカ中心でやってます』

DIG DUGII
キャラクターセット
AK.NOREN

ディオラマが組めるお買い得セット！
『コミカルな動きと表情に重きを置きました』

貴族NOW 今回から会場スペースがほぼ2倍になったおかげで、取材は地獄の立体行脚と化した！ 11時の開場と同時に取材を開始して、終わったのは5時の閉館前！ くは！ この日はガレージキットの販売のみならず、大阪プロレスの特別興行（ドリームキャス子や車輪虎吉が所属する超団体DA！）なども行われ、非常に充実したイベントとなったのだ。ドゥフフ。(けそり)

コスプレ プレイスタイル

Vol.06 PLAY STYLE

文・写真／中里 毅（COSPA/SKP）DJ講座／DJ-CAMELEON

Feel So Good Style

コスプレネーム／ヒナナ
キャラクター／Piaキャロ2　ともみ

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。
今回は愛媛県からの投稿のヒナナさんです。制服系の中でも一番の
お気に入りというPiaキャロの写真を送っていただきました。
ポーズや衣装の色合い、小物もいい感じです！

ご挨拶〜

皆様おはこんばんちは(古い)！　コスパの中里毅です。

この原稿を書いてる今現在、僕が住んでいる東京地方は超大雨です。なんか「バケツをひっくり返したような雨」とはこの事だ！　と言わんばかりの勢いでドバドバ降っております。

暑さもめっきり和らいで、コスプレしやすい季節の到来です！　ガンガンイベントに出かけてドンドン写真を送って下さいね〜。

しかし、雨すげぇ！　それはさておき、コスプレ・プレイスタイル行ってみましょう！

今月は投稿中心で行きます！

前回に予告したコミケ取材レポートは担当がヘボなのでちゃんとできませんでした〜(スミマセン)。

言い訳なのですが……　取材日に当てた3日目が雨で広場にでれなくて撮影禁止だったのですよ〜。

……とほほ、今度はちゃんとします(猛省)。

そこで！　今回は皆様の投稿を多めに取り上げていこうというわけです。

涙を飲んで掲載を見送る作品が多いので、スタッフ的にも大満足なコーナー展開です(笑)。

それでは早速行ってみましょう〜。

まずは一押しコーナーでも紹介しているコスプレネームヒナナさんが同時に投稿してくれた封神演義の妲己です。

初めて作ったレオタード系の衣装だそうですが、綺麗に仕上がっていて素晴らしいです。

地元のコスプレコンテストで優勝なさったのもうなずけるいい感じの仕上がりだと思います。

レオタードの様なのびる素材で衣装を自作する際は、縫っていく時に糸が攣れないように(引っ張って皺にならないように)気を付けるのがポイントです。

◆コスプレ大人気キャラ封神演義の妲己です。
難しいレオタード生地を綺麗に縫っていますね。

お次は、以前に紹介したコスプレネーム・KANAさんとお友達のYuYuさん。DC版の出来も素晴らしく、益々目が離せないポリゴン格闘ゲームDOA2のエレナとレイファンの組み合わせで送っていただきました。

撮影場所は家の近所とのことですが……妙にいい雰囲気のロケ地でビックリです(笑)。

お二人とも初の本格的女性キャラクターコスプレとのことですが、どちらも衣装・ポーズとも実にいい感じです。DOA2はコスプレ人気が高いのか、このコーナーへの投稿も非常に多いです。

◆背景もいい感じなD.O.Aのお二人です。衣装もポーズ◎です！

さてさて、続いては下の段・右端の写真で、コスプレネーム・うつつのまほさんでアンジェリークSp2のアンジェリークです。

オリジナルカラーで作ってみたそうですがコントラストが明るくていい感じです。

撮影場所やポーズも良く、写真の背景のボカシ方も見事ですね。

普段は他にも格闘ゲームのキャラクターのコスプレなどもなさっているそうです。

そしてお次は、封神演義の嬋のコスプレを送っていただいたコスプレネーム・暁らんまさんです。

◆アンジェリークです。綺麗な写真で実に好印象です。

衣装の製作よりも髪型の方が大変だったとのことですが、なるほど！　色も髪型もバッチリです！　なんと、洗い落とすのに3回もシャンプーする必要があるそうです。

こういった変わった髪型にセットするにはコンビニエンスストアなどでも手に入るダイエーの「エレーヌヘアスプレー・スーパーハード」がセット力が異常に強力で便利です。別名ダイエースプレーと呼ばれています。

妙な髪型でセットできずに困っている方は一度お試しあれ！

◆シンプルな衣装もいい感じで出来ています。
髪の毛洗うの大変そう（^_^）

そして、次はコスプレネームNAOMIさんでジャンプで連載していた漫画「I''S」のいおりちゃんです。

衣装の色合いがとても綺麗で実にいい感じです。ポーズもキャラクターのイメージが出ていてとても良いと思います。

◆人気ジャンプ漫画I''Sのいおりちゃんです。
鮮やかな色合いがいい感じです。

では続いて、コスプレネーム・神楽いさぎさんとコスプレネーム・リヨコさんで、担当もNEO・GEOロムカセットで持ってるサムライスピリッツ斬紅郎無双剣からナコルルとリムルルです。

◆懐かしの侍魂シリーズです。
雰囲気バッチリ！

オリジナルのカラーで靴や刀まで手作りだそうです。背景の雰囲気や衣装の感じも良くまとまった感じがして好印象です。

細かい模様などの縫い込みも綺麗に出来ていて素晴らしいです。

サテン地は写真に撮るとき光ってしまって飛んでしまう場合がありますが直接ストロボを当てないように、ストロボ前に薄いトレーシングペーパーを置いたりすると淡く光って反射しにくくなるそうです。

そんなこんなで、スペースが埋まってしまったので今回はこの辺でおしまいです。

最近、送って頂いた投稿で、ピンぼけだったり写真が暗かったりで使いづらい物が増えてきました。

せっかく衣装もポーズもいい感じなのに載せられないのは実に残念です。

そこで今回はDJコーナーの後半部分にボツられにくい写真講座を急遽増設しました〜。

掲載しにくい写真とその対策を担当なりに分かり易く書いておきますので是非読んでおいてください！

これであなたの掲載率も400%アップ？

ゲームショーなど秋もまだまだビックイベント目白押しですので、皆様のコスプレ投稿楽しみにしております。

それでは次回もお楽しみに〜。

新募集！

今までの募集項目はそのままに、新たな募集項目を追加することにしました〜……　それは、

●コスプレホームページ紹介！　です。
コスプレ関連のホームページをお持ちの方、もちろんコスプレイヤーさんがご自分で運営されているホームページ等の投稿をお待ちしています。
URLと管理者の方のメールアドレスを忘れずに、いつもの募集宛に送ってください。
ページを掲載する可能性がありますのでご注意下さい。

投稿&お手紙まだまだ大募集！

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●コスプレ・プレイスタイル
良く行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記して下さい。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問等（次ページ参照）

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル　(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

皆様からのお手紙、お待ちしています〜

コス事典 夏のイベントラッシュも終わって一段落です（^_^）格闘ゲーム大好きの担当はもちろん「CAPCOM vs SNK」を散々プレイ！　夢の越境タッグ目白押しのゲームはやっぱり楽しいですね〜。押入に眠っている懐かしの格闘ゲームコスプレを久々に引っ張り出してみるのもいいかもしれませんよ〜(^_^)。

HOW2DJSTYLE!! 8th MIX

コスプレDJ講座第8回目！

好評DJ講座8回目！　今回はカメレオン師匠多忙により再びお休みです(泣)。
そこで、前回のお休み時同様代打と言えばこの人、コスプレダンスパーティー「コスパ」のDJ・MCのやまけんさんにお願いいたします～！　やまけんさん宜しくメカドック！

うぃ～っす！

ども！　コスパのやまけんです。
カメレオンさんが多忙のため今回は僕が代打でDJ講座お送りいたします～。
とはいえ、僕もDJとしては駆け出しもいいとこなので今回は今までのDJ講座を簡単に振り返ってみたいと思います。
DJ講座を見逃していた人必見の総集編といったところです！
それでは早速始めましょう～。

前半はDJの気構えや心構えの話でした。
コスプレDJに限らず、DJは「お客さんを楽しませる」サービス業なのを忘れてはいけません。自分の好きな曲を好きなようにかけるのがDJと思われがちですが、それじゃお客さんに申し訳が立たないってモンです。
みんなが楽しむには何をどんなタイミングでかけたら良いのかを見抜く感覚が凄く大事になってきます。

「それじゃぁ、どうしたらその感覚が身に付くの？」と言われると……「経験を積む」の一言なのです。
自分の好きなジャンル以外にもなるべく多くの曲を聴いて、いろんな経験や日々の観察で感性を磨くのが唯一の方法ではないでしょうか？

などと難しい事を言われても最初はどうしようもないと思います（実際やまけんはどうしようもない（泣））
心構えはあくまで参考に！　要は「やる気」が大事です。

中盤はDJの機材紹介・お薦め機材の話でした。
コスプレダンスパーティーでは音源の都合もあり主にCDプレイヤーが使われます。
もちろんただのプレイヤーではなく、スタートする場所を記憶させたり、音楽の速度（BPM）を変えたりする機能が付いているモノが必要です。
お勧めのプレイヤーは最もポピュラーなパイオニアのCD-Jシリーズ。これが2台とミキサーさえ有ればクラブ・ディスコとほぼ同じ環境で自宅でガンガン練習ができちゃう優れものです。
大型電気店や大きな楽器屋さんにおいてあると思いますので一度見に行って触ってみてください。

このCD-Jを使って、かかっている曲と次の曲のBPMを合わせて、次の曲をかけるのがDJプレイの基本中の基本！
……しかし、これが一番難しい！　やまけんもまだ全然できません(泣)。
最初はどっちが速いのかさえ分からない状況でしょう。
そんな時はBPMカウンタ付きの時計やらで速度を数値化して練習するといいと思います。しかし、カウンタはあくまで参考、最後には自分の耳と感覚で速度をきっちり合わせられるようにならないと、立派なDJにはなれません！（ああ、耳が痛い）

曲と曲の速度が合うようになったら、ノンストップCD等で使われている「つなぎ」を真似してみましょう。
色々なつなぎ方がある中で自分が気に入ったモノや、カッコイイと思ったモノを違う曲でやってみるのがいい練習になります。
アニメソングだって格好良くつなげば、気持ちのいいダンスミュージックになるのです。

さらに発展させてオリジナルのつなぎ方が思いつくようになれば立派！　早速プレイをテープにとったりして、友達に聞かせて感想を言ってもらおう！

客観的な意見が多ければ多いほど上達が早まるのでいろんな人に自分のプレイを聴いてもらうといいと思います。
あ、このコーナー宛にプレイのテープを送ってもらっても全然OK！　面白いモノはもちろん誌面で紹介させていただきます！

といった所で今回のDJ講座ここまでです！
次回はカメレオンさんがさらに突っ込んだ話をしてくれると思いますので期待してくださいね～。

それではやまけんでした！　力不足でゴメン！

特別おまけ
ボツになりにくいコスプレ写真講座

みなさまの多くの投稿に支えられていますこの「コスプレ・プレイスタイル」ですが、投稿写真の中には誌面で紹介しにくい写りのモノが少なくありません。
「ああ、凄くいい感じなのに～」と担当的にも残念な作品も多々ありますので、今回はおまけとしてボツになりにくい写真講座をお送りします。
担当も別に写真のプロじゃないので細かいところは突っ込まず、基本的な「掲載されやすい写真」を紹介していきたいと思います。

まず、こんな写真がボツられやすい～。

●ピンぼけ写真
言うまでも無いと思うのですが結構多いピンぼけ投稿。写真はピントが合ってるモノを選びましょう！
オートフォーカスで撮影する際はファインダー中央に写したい物を置きシャッターを半押しにしてから構図を決めて写真を撮るとピンぼけしにくいです。

●真っ暗写真
雰囲気はいいのですが暗すぎるとチョット採用しづらいです。全体的によく見える写真を送るのがボツになりにくい写真の条件です。
また、この逆の「真っ白写真」も同じような理由で採用しづらいので注意してください。写真用語でいう露出アンダー・オーバーという事ですね。適正露出の写真を心がけましょう！

●顔だけ写真
意外にありがちな顔アップのみの投稿。なんの衣装かよく見えるように、少々引いて写真を撮りましょう。
アップの写真を送りたい場合は、同じ衣装の全身の写真も同時に送るといいと思います。

●超ミクロ被写体写真
ロケ写真に多いのですが、あまりに写っているコスプレイヤーさんが小さい写真です。美しい背景も大事なのですがある程度はコスプレが見えるように撮れている写真がボツになりにくいです。

●汚れちゃった写真
これは撮影とは無関係ですが、郵送の際にセロテープやノリとの接触・写真同士の接触により写真が変質してしまっている状態です。指紋などにも気を付けてください。

と簡単にボツになりやすい写真の傾向と対策をお送りいたしました！　投稿の際に参考にして頂ければ幸いです。

そんなこんなで、コスプレ・プレイスタイルまた次回！
投稿お待ちしてます～。

募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。
コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ～という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。
連絡先を忘れずに明記してください。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンターブレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

DJ－CAMELEON
1965年　東京生まれ　A型
ONE WAY（千葉）・サバス東京（青山）・JUNGLE BASS（六本木）・HI TIME（新宿）・ベルファーレ（六本木）・CODE（新宿）などDisco CLUBでDJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップFM・K－MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテイメントより「KEY OF LIFE」というグループでシングル5枚、アルバム2枚をリリース。
現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

読者が作る、ゲーセンの未来！

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

ゲームセンターならではの楽しさをハイエナのごとく追い求める次世代型読者コーナーこそが、ここ「アルカディア・フロンティアーズ」なのであります。ゲーセンで起こった出来事や体験談を鼻息荒く語り合ったり、ゲーセンに置いてあるゲームについて論じてみたり、ゲームに登場するキャラクターを考察してみたりと、その楽しみ方はディープかつ激ファンタスティック！
毎月応援してくれる人も、今回から始めましての人も、みんなひっくるめて今月も行ってみよーかッ！

ハガキDJ・田渕健康

➡今月の一枚

（福岡県　服部燎蔵さん）

アフロCMYK

ゲームキャラクターを自分なりに解釈してカラー彩色にてンゴーと描き上げてしかる後に投稿していただいた作品をば掲載しておるのが、当「アフロCMYK」でおま！　募集期間が夏休み中ということもあってか、今月は日本全国津々浦々から大量の力作が致命的に送られてきているぞ！　投稿してくれたみんな、大センキュー！

（山口県　らいせゆきさん）
☆就職決まったそうで。
その勢いで投稿もよろしく～。

（福岡県　たこさん）
☆しっぽのリボンが
女の子だなあと思うわけで。

（東京都　たま。さん）
☆毎月必ず、気合の入ったレイレイイラストが来るのは何故に～。

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆『「渋く、カッコ良く含み笑い!」が「超スペシャルエロチックな笑み！」に……ああ」←ハガキ裏より。

TATSUYA HIIRAGI.2000*ZETTAI-OHSEI*

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/4217/index.html

（新潟県　柊龍也さん）
☆自惚れた君に贈ろう。
叫びの唄、破戒の約束、悶えの懺悔。

（千葉県　加川ガル吉さん）
☆おいおい、犬ヤバイって。

（愛知県　絵入安嵐君）
☆勢いのみで投稿に挑む、
その姿勢やヨシ！

（福岡県　リベルタさん）
☆鉄拳キャラの中では珍しく
さわやか風味ですよね、彼女。

（島根県　デュカさん）
☆お尻のかすみとはセットで
描かれたそーです。

（島根県　景山さやかさん）
☆全国大会はどーでしたか？
参加者の感想待ってます。

（神奈川県　竜胆さくらさん）
☆明日があれば青春時代だって
ぶっちもにも言ってました。

（静岡県　中村英明君）
☆彼の手にかかれば、僕らのススム君も
斯様な風体に。ムハァ。

（東京都　タマ君）
☆Wow！　スペースタイガーDA！

A-Fro ひみつ情報　AMショーも終わり、ニューゲームも異様に大充実！　君のお気に入りは見つかったかな!?　後はアルカディアをしっかり読みこんで、君の家の近くのゲーセンにやってくるのを待つだけだ！　その際には、プレイした感想やイラストなどをハガキにしたためで送ってくれると嬉しいぞ！　随時募集中なのでよーろーしーくー。

今月の投稿一番星

投稿倍率の高かったネタをピックアップして、世情と照らし合わせつつ今後の動静を鑑みるこのコーナーですが、まぁ何を言いたいかというと、今月の投稿1番人気はGGXのメイだったっつー事実をお伝えしたいわけで。
ギルティ関係の投稿と言えば、今までは主人公であるところのソル・バッドガイがブッチぎりの人気だったわけですが、何故か今月はメイの投稿が異様に目立ったという。しかもどれもクォリティ高し。

(鹿児島県　髙苣猫カエデさん)
☆PN.の漢字を探すのに、20分かかったぜぇ～(遅)。

http://www.phoenix-c.or.jp/˜ishikawa/
(北海道　KEI君)
☆ちっちゃい身体にでっかい勇気! 負けない秘訣はハートにアリ!!

(京都府　宣教師ゴンドルフさん)
☆メイを描く人は「自分ナイズド」のアレンジが上手いですよね!

(茨城県　きくらげさん)
☆ほっぺのふにプニ具合がよいでっしゃろそうでっしゃろ。

http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/3320/
(京都府　Miyuさん)
☆ふおおおおお～。少女マンガ編ってかんじ。

(大阪府　AKD様へ!　西ユキイさん)
☆私も「5」のおかげでiモードユーザーかッ(予定)。

(岡山県　乱入黒子さん)
☆流されないマイペースが、1番の強みだったりするのさ。

(愛知県　HAL・I君)
☆ただ、走り抜けるだけ。それが牙ある者の生き方。

(神奈川県　ラスカルゴンタさん)
☆うむ、パカパカの火を絶やさぬように頑張って下され。

http://www3.ocn.ne.jp/˜corkbird/
(新潟県　コルクバード君)
☆2P衣装も送ってくれたのですが、悩みに悩んで1Pを採用ーッ!

(大阪府　澄さん)
☆アクションがキビキビしてるから動かし甲斐があるでしょ?

(大阪府　上総亮さん)
☆この衣装Ver.で使用キャラになってほしかった?

http://www.renge.sakura.ne.jp/˜psy/top.html
(北海道　PSY君)
☆この時期になると、彩京縦シューの季節って感じだねい。

格闘通天閣

てなわけで、よーやく発売……格通では……

(福岡県　倉長行矢さん)
☆この4人チームは多そう。実際強いっスよえぇ。

(群馬県　NAGA君)
☆誰もが夢見たこのカード。君の手で実現させろ!

(神奈川県　ZYA君)
☆吸いまくりが熱い!画面は前転大会と化す!

(山口県　里見ミカサさん)

http://www.02.246.ne.jp/˜mdo-digi/index.html
(東京都　ムドウ君)
☆久しぶりにアレンジ砲が火を吹いた!っていうか光学兵器だから光りまくった!

http://www.jttk.zaq.ne.jp/baao503/po24.htm
(兵庫県　UDO24君)
☆ハンパなヒートじゃ、身体の芯までとどかねェぜ!

A-Fro ひみつ情報
今回のアフロで投稿に勢いがあったのは、先月に引き続き「ギルティギアX」&「KOF2000」ネタ。それに続くは、新作が発表されて俄然盛り上がるポップンシリーズといった所。先日発売された「CAPCOM vs. SNK」はちょーっとイマイチ投稿量に元気が無いので、思うところある人はガシガシハガキを送ってください。

AD・Fro ADULT FRONTIERS

「秋だけど水着を描け」と電波を受信した時、裸婦・裸夫図を描くよう神託を授かった時は、いつでも官能ライブラリーAD-Froに作品を寄贈するといいでしょう。そんなAD-Froの次回企画は、禁断の湯煙ツアー特集に決定。詳細は下記のはみだしを参考のこと。ヨロシクアル。

ニューカマーゴッツァンでス。ウフフン♥
～新作ゲーム無限支援サイト～

年内発売予定！ 燃えろ！ジャスティス学園

(東京都 ウニマル君)
☆ニホンの皆様、ヒザカタぶりデース！

好評稼働中！ スラッシュアウト

(埼玉県 餅MOON君)
☆[illegible]の環境は整って[illegible]
[illegible]えば仲間が待って[illegible]

[illegible]イラスト[illegible]狩出!!

(京都府 GONAさん)
☆スペースオペラにセクシーは付き物だと、全世界に発言したい。

(東京都 QQQ君)
☆独りじゃないお別れは最高の幸せ。

(東京都 水林優衣さんとその兄)
☆唐突に始まった四人イラスト連載。トップは王女、ドレス、タイツ(?)と3大捕縛エレメンタルを満たすイレーネさん。うーんフリントロック(2点)。
http://www.alpha-net.ne.jp/users2/mizub/

(大阪府 TAO君)
☆囚われているというかじゃれつかれているだけのよーな。HONOBONO。
http://tao-tao.hoops.ne.jp/

(埼玉県 小川えり君)
☆俺の前に広がる道は「あの男」へと繋がっているのさ。
http://www.alles.or.jp/~ogawakun/

(北海道 木ノ下チビさん)
☆立ち読み本誌の裏表紙にはコンセントがっ！わしらが囚われているイラストなのじゃああ。

今月のB☆GIRL

(兵庫県 ひとくいディスコゾンビ君)
☆ディスコ君のようにどん欲にコーナーを立ち上げるべし、自分だけの聖域を作るのだ！

(岡山県 P.Wさん)
☆ミカステージは夏全開だったなあ、と回顧中。ビーチ！

メーカー小特集 3時のアルタ
～またはアルゼの知らない世界～

(北海道 二ノ宮レオ君)
☆マスターの奥さん(?)みたいな隠れキャラがいるのだ。

(大阪府 [illegible]君)
☆4号前[illegible]イラストに[illegible]前イラストが来た。サンキュー[illegible]にしても、[illegible]スチュー[illegible]で構築されたフェアリー観は世界共通なのだねッ。

アルカディアSG(シケギャグ)裁判
絶対裁判長：ファントム・ケソリナ
破壊書記官：サクタル・ザ・ブレード
瘞撃陪審員：みんな

あ・・・ぐばぁ!!

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/7557/

(三軒茶屋拘置所 三神 零式君)
☆比類なきシケギャグ投稿で担当ズの背筋をほどよく凍らせた三神君に、ケソリナ裁判長から年内SG投稿5枚以上の刑が言い渡された。執行猶予3フレーム。

(大阪府 ベーカリー明王君)
☆地球上で最強の猛毒とは？ その答えは……。

(東京都 しいのかなえさん)
☆DC版も発売されてユーザーは一安心。そしてゲーセンで対戦だ!!
http://www.moneypit.i.am

AD-FRO ネタふり 温泉画募集
条件は湯煙シーンにゲームキャラをザンブと放りこめばよいだけであります。銭湯、五衛門風呂、バスユニットもオーケー。水着、眼鏡着用、湯上がり浴衣も大ありですな。地元に温泉がある読者はそこを取材して描くのもグー。宛先は「AD-Froほんわか湯治特集：女湯（男湯）」係まで投稿お待ちしております。締切は10月23日（月）必着。

アフログレースケール

AMショーも終了し、怒涛の如くラインナップされた新作群には否が応にも心踊らさるをえないといった感じの今日この頃。みんなの街のゲーセンにも新作が到来する日を心待ちにしつつ、今回もアフログレースケールでお楽しみ下さい。

おはか●担当：日渕健康

ゲーセンという場所を築くもの

初めまして。愛知県に住んでいる22歳の男です。行き付けのゲームセンターでトラブルがあり、そのことについて考えていただきたく、お便りした次第です。

そのお店には私自身、大学の4年間お世話になっていました。店舗は小さいながらも活気があり、ノートが設置され、常連とお店、アルバイトの店員さん、それぞれがコミュニケーションを取り合い、大変居心地のよいお店でした。ノートを通じて友達が出来たり、対戦者と友達になったりと、4年間たくさんの良い思い出を作ることができました。

ところが去年から、お店の経営者が変わり、アルバイトのお兄さんも辞めてから、お店は変わっていきました。

まず、ビデオゲームの半分を撤去。その代わりに、UFOキャッチャー系のエレメカが入りました。

店員さんにそのわけを聞いてみると、通常のゲーム機は電気代がかかり過ぎるとのことでした。私も小規模店なりの生き残りの策だと、その場は納得しました。

しかし、何カ月経っても、ビデオゲームの新作は一向に入荷せず、入っても普通に遊べるとは思えないほどの、高難易度に設定されていました。

流行は取り入れないわ、ゲームの難易度は高いわで、客の数は激減しました。極めつけは、景品のアダルトグッズの大量入荷でした。お店は、明らかに方向性を見失っていったように感じました。

店に遊びに行く時は、「潰れるなよ○○……」と、念じながら通う日々が続きました。思い出の場所がどんどん変わって行くのを見るのは、大変辛くもありました。

お気づきとは思いますが、新しい店員さんはゲームにあまり詳しくない方でした。

当然、ノートにはお店の経営についての批判が書かれました。書きこみの大半は私と私の友人でした。私はともかく、彼が書いた純粋で正直なお店側への意見は、批判だけではなく懇願に近いものがあり、私などは彼らの文章を読むたびに胸の奥が痛くなり、やりきれない気持ちになりました。

しかし、そのノートをたまたま見た業者の怒りを買いました（店員はノートを読んでいないから）。

ノートは、撤去されました。友人はノート撤去のお詫びを告げ、店に通うことを辞めました。ショックでした。彼は本当にその店を愛していましたから。

私も、その店に行く気力を失いそうになりましたが、友人の思い出やお店の思い出が忘れられなく、店員さんに掛け合いました。

しかし、店員さんの意見も筋が通っていました。

「こういう商売は横のつながりが大切なんだ（業者のこと）。ゲームの入荷うんぬんはともかくとして、経営方針について文句を言われる筋合いは無い。ここが嫌なら他に行けばいいでしょう。客が店を選ぶ権利があるなら、店も客を選ぶ権利がある」

ハッとしました。忘れていました。お店は、私たちのものではないということに。

落ち着いて考えると、昔の店はあまりにも恵まれ過ぎて、楽し過ぎました。そう考えるほど、今の現状は悲しく思えて、本当にやりきれなくなりました。ゲームセンターが消える（まだ消えてはいませんが）ということが、こんなに悲しいとは思いませんでした。

しかし、私には疑問が残りました。今回問題となった、客の論理と店の論理について、そして、最後に店員さんが言った一言です。

確かにノート上で経営方針を批判し、厳しい言葉を使いました。その指摘が例え現実に即していたものだったとしても、そこには常連としての驕りがあったと思います。店の方がお怒りになったのも仕方がないと思います。

しかし、一方の「ここが嫌なら他に行けばいい。客が店を選ぶ権利があるなら、店も客を選ぶ権利がある」という言葉も、お店側の驕りのような気がしてなりません。

私は今回、私も含めて双方の言い分は、必ずしも正しい主張とは言えなかったような気がします。楽しむために（客）、営利（店）のためにどちら側に権利があるかではなく、本当に大切なのはお店とお客、双方がどれだけ近づけるかが大切なような気がします。

小規模店には、大規模店にはない良さがあります。その「良さ」が、私には忘れられません（雰囲気など）。私はもう一度「ただの客」になろうと思います。客はいつまでたっても客です。それ以下でもそれ以上でもないんですね。

今回の件で、いろんなことを考えさせられました。また、読んで頂いてありがとうございます。このような悲しいケースがあったことをどうしてもお伝えしたく。

P.S　○○さん、想い出は潰れないよ。私が忘れないから、お店を愛した人たちの胸に大切に刻み込んであるから。

（愛知県　ＳＡＮＤＳ君）

☆店側と客の相互理解で成り立つゲーセンってのは、それだけで居心地のいい店なんスよね。今現在、全国の店舗は必ずしも順風満帆な経営状態とは言えないかもしれないけど、ニューゲームの入荷よりも大事な「客と店との信頼関係」ってのもあると思います。

「信頼関係だけでメシは食えねぇ！」という言い分ももっともですが、やっぱり、お金をかけるところ以外での「理想の店舗」へ近づく努力を怠ってほしくないんですよね。やっぱり。

支え、支えられる関係。アルカディアを読んでるすべての読者が、ゲームセンターを変えてゆく可能性を持っているということを忘れないでくださいね。

（富山県　HID-HAB君）
☆まだまだインパクトは薄れてませんよね。と思う今日このごろ。

（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆今度、忍んでない忍者No1.コンテストを開催いたします。

（東京都　タマ君）
☆罪作りなシステムよのう。

（熊本県　ユタポン君）
☆おお、A-froに魂が漲るようだコノヤロー！

（千葉県　丸子さん）
☆風は運ぶ。
闘いの明日と一握りの希望。

A-Fro ひみつ情報　アルカディアを買ってきて君が1番最初に読むページは何処!?　投稿者の皆さんは、最初にA-Froを開くって方も多いのではないでしょうか。立ち読みでココを呼んでいるチミ！　早くレジへ持っていって、家に帰ってゆっくり読むのコトよ。「ケッ、立ち読みで十分！」などと息巻いていると、いつか立ち読みすらできなくなるぞ〜。だから買ってネ。

GAMERS GROOVY STYLE

ゲーセン歳時記

ゲーセンで繰り広げられる日常風景を抽出してみたり、ゲーマーの心象風景を味わい深く語らってみたりするコーナーが、ここ「ゲーセン歳時記」であります。アーケードゲームを嗜好する皆様ならではの逸話を、随時募集しております。

さて、今回のゲーセン歳時記1発目のおハガキは、古参ゲーマーさんから寄せられた「今を生きる」お便りです。

コインと辿ってきたもの

「ぼけっ」としながら、目の前の一枚のメダルを見ながら思いにふけっていた。

自宅の机の前に座り、右手の中で弄ぶ『百円玉』。

こいつとともに色々なゲームを遊んだっけ。ペンゴ、ギャラクシアン、ファンタジーゾーン、くにお君、バブルボブル、ギガンデス、ゴモラ、バツグン……。それこそ、他にも数え切れないゲームたち。

昔はお小遣いが無くて大型筐体では遊べなかったっけ。そういや、先日は久しぶりに「アウトラン」で遊んだな。最近は、昔と違ってゲームをするぐらいの金はある。でも、なんか昔に比べて「遊びたい」ゲームが少なくなったような気がする。

店ごとの料金差やメンテ不足なんて昔からあったことだし、「プレイ時間の短さ」も、それ以上に面白さが勝ればさほど気にならないと思う。

ただ、それは「ゲームの寿命の短さ」の裏返し、短い期間での回収の手段＝単位時間当たりのインカムアップ＝プレイ時間の短縮なんだよね。ま、それでも面白ければいいか、としか考えてないけどね。

隠し要素なんかも店ごとで紹介してほしいなと思ったり。最近は頭がパンクしそうなほどのコマンドやら条件があるから。

最近は、昔ほどゲームの上達を待ってくれないのかな？　始めからややこしくて難易度が高いために、ゲームの面白さが分かりかけるまで初心者を繋ぎとめておくことが出来ないゲームが多いのではないだろうか、と思ってしまう。

「現状のシステム＋α」という構図が少し長く続きすぎたのかもしれない。「前作の知識を必要とする」ことは「前作を嫌いになった人」が「今作について行けないこと」になっているのではないか？

最新作には面白いシステムを追加してあっても、前作が分からないから、しばらくやっていないうちに置いていかれてしまったとかで、最新作についていけないというのは、少し淋しいと思う。

確かに自分は歳を取ってしまった。新しいゲームについて行けなくなってしまった。面白いゲームを探しきれなくなってしまった。

もしかしたら「ゲーマー層の面白さ」と「自分の面白さ」がズレただけかもしれない。それならいいのだが……。

P.S　最近はミスタードリラーなんかが面白いな。

（愛知県　某君）

☆ん〜、ゲームっつーのは流行り廃りに左右されるんじゃなく、自分なりのペースで接していけばいいんじゃない？　「常に第一戦であらねばならぬ！」と息込まなくても、自分が1番楽しめるスタンスで付き合っていけば、不思議と飽きは来ないですよ。

「それは妥協だ！」と思うか「俺、マイペースでいいっス」とまったりキメるかは皆さんの自由。「自分なりの在り方」を模索するのも、ゲームの楽しみ方の一つじゃないスかね〜。

某さんも、これからの長い人生、自分なりのペースで、ゲームとの付き合い方を探してみてくださいね。

壁の先に、達成感！

第一印象は悪くても、やってみたら楽しかったというゲームはいくらでもありますよね？

反面、初めの数プレイで見限ったゲームもそれ以上にあるのではないでしょうか？　2つのゲームの分水嶺はどこにあるのでしょう。思うに、見限ったゲームの中にも、やり込めばきっと面白いと感じられるゲームがあったように思えてなりません。

勿体ないことだと思います。見限ったゲームたちに向けて「2コイン目を入れさせるだけの魅力に欠けた」と言ってしまうことも出来ます。「面白くないと思ってるゲームに対し、なんでお金を払ってプレイしなければいけない

（大阪府　AKD君）
☆夜に流れる静謐の歌。
柔らかな時間だけが、心を包む。

（大阪府　藤丸県民君）
☆うむ。一本いっとく？

（福岡県　りずみかる君）
☆……何だねハガキ宛先の「リリスCvsS出演超希望係」っつーのは。

http://homepage1.nifty.com/minoya/
（千葉県　みのや君）
☆濃い敵キャラが好評（笑）。
初心者も遊べるゲームですヨ。

（秋田県　すてトレパンさん）
☆命を削って、男たちは前に進む。
斬線のスティールハート。

（千葉県　しぇすた君）
☆武器格闘、ここに極まれり。
なんでもアリが1番強い!

（島根県　かじやんさん）
☆おしゃまかつ乙女ちっくで
どっきんLOVEじゃーい。

A-Fro ひみつ情報　遅くなりましたが、読者の皆様には渕&柵宛てに多くの暑中見舞い&残暑見舞いを頂き、ベリベリサンクスなのです。皆さんに頂いたおハガキは1通1通丹念に読ませていただきました！　このお礼は誌面充実に変えて皆様にお返ししたいと思いますので、これからも応援よろしくお願いします。

MM 無理想無解決 ターボ

「無理想無解決」とは現実に対して理性的判断も解決も与えず、ただアリのままを眺めるという傍観的・客観的態度を差すっつー文学用語であり、このコーナーでは流れ行くゲーマーのありのままの日常を温かく見守ってやろうゲシシシ、というパンチの効いたユルい主旨にて構成されておる。ン喝ッ!!

「ナイスボム」に対抗して、「ナイスセス」(ストライカー)を作るべきだ。
(宮城県　ヘイルU2君)
☆画面端で拾ったり対空が決まった時には、ギャラリーは声を揃えて叫ぶようにな。

ダビオナと似たシステムで「どすこい力士オーナーズ倶楽部」発売希望(タニマチ等イベント多彩で)。
(愛媛県　エスジィ君)
☆「君も手軽に後援会会長!!」ってのがキャッチだったらヤだな。

1ラウンドを取ったことも忘れる位、一方的に2ラウンド目を取られ、負けたと勘違いして立ち上がってしまった時のうまい言い訳を教えて下さい。
「俺、痔だから座ってばっかじゃ鬱血すんだよ！」と逆ギレでもすればよかったか。
(埼玉県　ケロパス君)
☆大阪ならば「……今日はこのへんで勘弁しといたるか」で安定か。
素直に負けを認めることも、真に強くなるための試練ぞ。うむ(言い訳マシンの担当より)。

マインドシーカーのアーケード版って出ないのかな～。大勢でやったら盛り上がると思うんだけど。
(滋賀県　秋月君)
☆マインドシーカーっつーのは、昔ナムコがFCで出した超能力覚醒ゲーム(凄過ぎ)なのだ。みんなが油汗流しながらウムムとモニターに向き合ってる図を想像してみよう。

DDR3rd PLUSにコリアンダンスミュージックが入っているのは良いのですが、どうせなら「オジャパメン」を入れてほしかったDEATH。
(北海道　広石厚也さん)
☆……日本での知名度から考えると望まれて妥当なのだろうか。イ・パクサ御大のポンチャックも強引に入れて欲しかったNE！

↑(東京都　コンバイン君)
☆そうか……タイガーリスペクト。

↑(福岡県　山田朋弘君)
☆チャイルドシート仕様かッ。

↑(北海道　青野淳君)
☆アトミックガイ呼ぶしか。

↑(大阪府　三田保奥さん)
☆自分でハミングしながらプレイね。

↑(兵庫県　ミラクルポッパーズ君
☆話し合いは通じなさそうダネ。

↑(愛知県　連城龍さん)
☆デパート側の仕込みだったりして。

↑(三重県　ここおの狼君)
☆にゃんにゃんパニックメインで。以上。

↑(奈良県　ヌーン君)
☆SNKからはサイバーウーを動員。

↑(大阪府　栄さかえさん)
☆30人という数字が微妙だと言えよう。

↑(大阪府　ティーム力也君)
☆アイデンティティの喪失か。

の？」と言うなら、それは、間違いなく正論でしょう。
しかし、最近になって、時には無理矢理にでもプレイヤーが「面白がる」ことも必要なのだと思うようになりました。
インストも読まず、システムを理解しようとせず、既存のゲームと同じ感覚でプレイし、挙げ句にクソゲーと断罪するのでは、いくらこちらが「客」の立場だと言っても、開発者側だってプレイヤーに絶望してしまうでしょう。
ご馳走を口まで運んでもらうのではなく、食べにくい料理もなんとか噛み砕いて美味しく食べてこそのゲーマー。
「自分から楽しむ」という積極的・能動的な姿勢も必要なのだと考えます。
瞬く間に消えていった100円への憤りをゲームに全転嫁するのを堪えて、少しだけでも自分のプレイを省みることが出来れば、ボクたちのゲームライフはもっと楽しくなるに違いないと思うのです。
(神奈川県　くらりのふ君)
☆「楽しむためにやってんのに、なんでこんなに苦労しなきゃいけなんじゃあぁぁ！」と激憤した記憶、アナタにもあるのでは？
でも、「より大きな達成感」や「深い楽しみ方」を味わうためには、多少の苦労は必要経費っスよ。
ゲームに、おんぶに抱っこされるより「よっしゃ、楽しんでやるぜ！」と意気込んで臨んだほうが、やり甲斐があるってなモンです！

(北海道　北川武志君)
☆ファンはバックナンバーでチェキ！早くムックも欲しいですな。

季節とともに生きてる我ら

暑い夏は到来し、「帰れ国会」と言わしめること二千円札のごとき要らなさで長々とに日本に停滞する。
その堅さは張りつかずに闘うダライアス外伝の各ボスの如し、その猛攻はボムも効かねェ怒首領蜂の火蜂の如し。
日頃の行いで元々残機がゼロっぺえ俺にはちとムゴタラシーではないかと踊り狂いたいが、見たらとりあえず110番しとけ系になるにはまだ早すぎる。ヒンシュク買うにも買う金も無い。
そう。猛暑残暑に撃沈されているよーでは日本の公海は守れぬのです!!　やはりここはタダで冷房という分子振動粉砕破砕砲並の文明の利器にありつける場所・ゲーセンへ行き英気を養うのが賢人の知恵と言えましょう。
さて、久々に地元のゲーセンへと愛チャリで……。
『店内改装のため、しばらく閉店します』
……。
それでも暑い中、張り紙が張られた店の前でソバットの予備動作だけを繰り返したことは言うまでも無いでしょう。
絵的にはラジオ体操第2でもよかったかもしれぬ。
……ああ、意外と不滅な日本の四季が僕を壊していく…(死)。
(千葉県　メギドちくわ君)
☆秋までにチミの脳髄が熱射にやられてないように祈ろう。にゃーむー。

近所の店の「名作復活台」と銘打った筐体×2に、闘姫伝承とずんずん教の野望が入荷した。
店員のグルーヴポイントはいくらぐらいでしょうか？
(北海道　EX苦君)
☆どっちのゲームもレシオ4クラスゆえ、同時に並べるのは反則に近いのではないか。店員に48グルーヴポイント贈呈しよう。
君の家の近くにもグルーヴポイントが高い店員もしくは、ゲームセンターがあったら教えてくれよな。

(京都府　宣教師ゴンドルフさん)
☆このカップリング、最近人気急上昇です。

A-Fro ひみつ情報　ハガキの裏には住所氏名のほかにも、なにかコメントなども書いてもらえると嬉しいです。質問や疑問、自分の近況や今ハマっているものなど、なんでもいいから書いておけば、ネタとして採用される確率があったりします。メール投稿の際も、ネタの他にも私信や近況などと書いてくれるとおいちゃん嬉しいぞ。よろしくね。

(静岡県　中村英明君)
☆こんにちは、さようなら。

(山口県　里見ミカサさん)
☆対戦ギズるだま、Mr.ギルラー……ちょっとイヤかも。

(大阪府　ティーム力也君)
☆マッチョなダーク彼氏であった。

アルカディア大瀑布

担当：マ[illegible]さんVS
ホリ君ネタ承認？　柵タル

お笑い系投稿を担うアルカディア大瀑布ですが、めずらしくシリアス小説が載っております。
「なんか、私の投稿ってここ向きじゃないし」などとネガな投稿スタイルではなく、新たな分野を開拓する気持ちでガンガンぶつかってきてくれると嬉しかです。CMYKやグレースケールよりはわずかではありますが載りやすいのも事実。

夢ノ終ワリ　fromストライダー飛竜2

翼を生やした異形が墜ちる。神の使い――星への道。
神を自称した男は、数刻前に塵と消えた。彼に従った者達にも、同様の結末が訪れた。
あとには、彼らにとって死の運び手となった男が一人。
――二千年前のことなど知らない。今が夢なのか現なのか。それが悪夢なのかなど、どうでもいい。
組織が壊滅したことも、とうに知っていた。滅びてなお、再生される音声と画像とが指令を下し続ける。
『武装集団ヲ一掃セヨ。空中戦艦ヲ撃沈セヨ。
目標〈冥王〉ヲ抹殺セヨ――』
……目の前に任務があり、己がある。ただそれだけ。
全身に伝わる振動が徐々に強くなり、警告の文字を白く抜いたパネルが明滅する。主を失い、制御の術を失った衛星が墜落を叫んでいるのだ。
男は一面がガラス張りになった壁に歩み寄り、顔半分を隠す覆面を解くと外に目をやった。眼下には蒼く輝く水の星。ほどなく、この衛星は引力に牽かれて燃え尽きることになるだろう。地上からはその姿が、一条の流れ星に見えるかもしれない。
任務に失敗した者には、例外なく死が与えられた。では、任務を与えられることのなくなった者には――。臨界点突破の警告の中、惑星の放つ光に頬を蒼白く染め上げられながら、男は暗緑のエネルギー切れを示した愛用の太刀を腰の鞘に戻した。
もういい。おまえの役目は終わった。
機械を思わせる無機質な低い声が既に滅びしもの、滅びゆくものに手向けの言葉を紡ぐ。
『飛竜より本部へ――任務、完了――』

東京都　斎藤"めざせ1コイン"平さん

(愛知県　おかゆ君)
☆ファースト鬼焼キッスであった……。

(新潟県　芹沢謙君)
☆豪鬼の首に鈴をつけろ!　でも、誰が行く？
http://www.chem.nagaokaut.ac.jp/~c981507/

(東京都　超鋼戦士君)
☆なんでこの人オンリーDr.ドゥーム投稿なんだろ、教えてドゥムえも～ん。

(東京都　タマ君)
☆裏切り者には血の制裁を！　……返り討ちにされそうだな。

A-Fro ひみつ情報　ちょいと個人指導になるけどクラッシャー岡田君と飛翔伽羅さん、アフロではハガキが縮小されて掲載されるので、もうちょっとフキダシ内のテキストをシェイプアップするといいかもね。ネタはグーなのにもったいないでガンス。さて、グレースケールと大瀑布の投稿でもHPのアドレスを載せてみたのだがどうか。HPを運営されているかたは葉書の脇にアフロの感想とアドレスなんぞを書いておくといいだろう。

飼い殺し劇場 D！3忘れたいのに……

7月末日、男は部屋にいた。手には買って来たばかりの雑誌が開かれている。

「今年も……なしか……」

遠くを見つめる男。言わずと知れたA・スポーツチームのリーダー(自称)にして顔の似ている新キャラに喰われて、正にロッチビックリマンシールばりのパチ物ネタに使われる時にしか、そのアイデンティティを見出せなくなった**悲運の男、ヘヴィ・D！**その人である。

「選手としての出場は諦めた。けど、せめてストライカーで……」

「なんなら、あのニセ物(セス)に頭を下げてのギャグキャラ出場でもいい！」そんな彼の切なる願いは、2000年9月号のアルカディアで完膚無きまでに粉砕された。

「猫科動物まで動員してるのに……」

絶望が彼の身体を突き抜ける。悲しみは彼に言葉を失わせ、深い怒りは彼の身体を打ち震わせた。

「本社(SNK)巻き添えにして、死のう……」

彼がそう決意し、まさに出発せんとしたその時、救いの蜘蛛の糸とでも言うべき会話が耳に飛び込んできた。

「聞きました奥さん？　今度のKOFはアナザーの他にも隠しストライカーがあるらしいわよ」

「まあそれは大変！　早速ウチも使ってみようかしら」

この瞬間、呪いの言葉を投げかけるためだけの存在だったSNKスタッフの顔が一転して聖者へと変貌した。

「水臭いぜSNK、隠しキャラとはよ……」

彼は疾っていた。手持ちの金が底を尽きていた(職を失っていたため)ので、ちょっと遠くの50円ゲーセンまで無我夢中で疾っていた。彼の脳裏にソウルフラワーで浮かせた後に挑発をしている自分の姿が映る。

「サンキュー、D！」

「最高だぜ、あんた！」

みんなの(自分の)声に酔いしれるD！。彼は正しく今、ここ2年来の最高の表情(かお)をしていた。嗚呼、D！よ、何故君はこのときに交通事故にでも遭わなかったのだろう……。

(神奈川県　カンピオーネ傑作君)

(つづく)

(地紋：大阪府　ペッ死君)

沈まぬ北の都 ガーデンローズ

乙女の夢、そして願望をストレートに写し出す真実の鏡、ガーデンローズ。迷うことはありません、もっと心の趣くままに、欲望まかせに。

(島根県　かじやんさん)
☆腹筋から発散されるフェロモン。舞以上に魅了されます。

(東京都　守山いつかさん)
☆男子たるもの身だしなみには常に気を配っていたいものだ。

(兵庫県　芹沢作歩さん)
☆ポップン全キャライラスト募集するしか、田渕さ〜ん。

今回も縮小（泣） ゲルエロス村

エロス村特攻隊長鳳凰寺嵐を始めとする村民諸君すまねえ、またもナロウスペースしかとれなかったヨ。でもね、素敵☆凡人アワーがあるので勘弁してって感じ。

(エロス村018　漢・優華麗さん)
☆とろけるほど甘いクランベリージャムが舐めたいっ。

アフロ一人のビッグショー&ナチチ党夜会 素敵☆凡人傑作選

会長ォー、エロス村創立時からの古株、素敵☆凡人君が同人誌(100ページを一人で……)を送ってくれましたよ。感想よろしく！

担当T「素敵☆凡人ワールドが凝縮されたっつー感じだな……。むふーん」

余ってるらしい(笑)のでsuteki-d@nifty.comにいますぐ、まあ気が向いたときにアクセス！

☆この調子で全メーカーを諜報すべし。

青い巨乳☆

☆なぜかプロレスネタにはチェックが厳しいSB君。ミカはディモールトオーケーらしい。

☆これからもナチチ党党首として、エロス村運動に邁進してほしいものです。

ゲーセン帰りに投稿ナリ！ARCADIA Frontiers [A-Fro] 投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか？　月ごとの掲載締切はありますが、今度こそ地球が滅ぶまでが最終締切デス！

●ゲームイラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください。

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ
アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中で筋肉
文章量は最大で800文字前後までがリミット。まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集中します。ゲーセン歳事記などは、日記代わりに毎日送ってください。
E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定
サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意
グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

☆データ保存について
セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式(.psd)形式です。JPEG(.jpg)形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75〜95%以内でのセーブを推奨。※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　特に住所は要注意。プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

次々号1月号の締切は……10月23日(月)消印有効！

WEBページ及び投稿アドレスが変更されました！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

名月や　秋の夜長と　同人誌

ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!

涼しくなってきて、同人誌を読む方も描く方も手が進みやすくなってきましたね。秋らしく実りある同人ライフが送れますように、当館は皆様のお手伝いをしていきます。

案内人：メイド＆執事（名称好評選考中）
イラスト：[illegible]

ヴァンパイアシリーズ　発行／FIRE KIDS

双子中心

ギャグ

ゲスト多数、10本以上のショートギャグとコメント、イラストで構成されてます。ザベルがヒドイ目にあうほのぼの系オチが多めかしら。

製作者より：ヴァンパイアでレイレイ中心2人誌です。1冊丸々レイレイばかりです。

B５版　オフセット　48P　表紙カラー
600円分の無記名小為替（本代）＋270円分切手（送料）
〒266-0005　千葉県千葉市緑区誉田町2－2－743　清水久子

鉄拳TAGトーナメント　発行：CIRCLE:ISS（さーくる：いす）

鉄本BOOST（てつほんぶーすと）

ギャグ
4コマ

妙にカワイイ鉄拳衆がほのぼのさせます。サイレントドリラー・ニナなど8頭身キャラがカマす淡々系4コマギャグがメインですぞ。

製作者より：大村はるおの鉄本シリーズ最新作。TAG3冊目で[illegible]に三島中心です。[illegible]ファンまんがも有。

B５版　オフセット　36P　表紙カラー
500円分の無記名定額為替＋240円分の切手＋宛名シール
〒157-0071　東京都世田谷区千歳台4－22－5－401　清野様方ISS

サイキックフォース　発行／WEEKEND HERO

Weiβ Geist（上・下巻）

シリアス

製作者より：サイキックフォース以前のブラドの物語。サスペンス調でオリジナル色強いです。

B５版　上巻40P・下巻44P　オフセット　表紙カラー
1000円分の無記名小為替＋390円分の切手
〒186-0003　東京都国立市富士見台3－7．3－4－111
中村様方　W係

今月のオススメ

ハード＆シリアス！　2冊組こだわりブラド本です！

ストイックな絵柄と画面構成、小説的な話運びに心理学的な考証を交えた硬派の内容で読み応え十分ですぞ。

「白い悪魔」を捜しブラドの経歴に迫る特別捜査官が主人公。海外ＳＦドラマみたいで渋カッコいい！

伝言板

この告知が新たな道を開く？

ギルゼグ
大好き～な方！
私と文通＆イラ交しませんか!?　又、ペーパー配布者様も募集してます。関東以外に配布出来るのならAll okです！枚数は、1～25枚迄。切手不要です。男女問いません!!　末長く頑って下さい。宜しくお願いします。
〜okuzuke〜
〒242-0011
神奈川県大和市深見3347 小林ハイツ102
高橋綾乃まで
<同人Goods All ok>

新設ポップンミュージックonly会員制サークル
会員様募集♥
常時会員様募集中です。
2ヵ月に1回会報発行。会費は送料込み300円です。興味を持たれた方は80円切手同封の上ご連絡下さい♥
案内書を送らせて頂きます。
友達、同志の輪を広げよう♥
〒230-0051
神奈川県横浜市鶴見区鶴見中央4-5-9-405
湊那恵美まで♥

アーケードゲーム中心よろずサークル会員募集中！
ゲーセン店員達があつまって4月にゲームサークルを新設しました。月1回会報発行。会費は200円。ゲーム大会など予定してます。詳しくは80円切手同封のうえ下記までお問い合わせ下さいませ!!　案内書お送り致します。
658-0016
兵庫県神戸市東灘区本山中町1-4-31-105
佐伯様方
「サークル」係
よろしく♥

このコーナーでは、みんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★KOF、格ゲーが大好きな方
僕とお友達になってくれませんか。年齢・性別は問いません。近くに住んでいる人は一緒にゲーセンに行きましょう。TEL友達も募集中なのでよろしくお願いします。
〒340-8799　埼玉県草加市弁天2丁目18－31　綾部日出樹（27歳）

★会員ボシュウ！
ポップンミュージック＆ステージオンリー会員制サークル。会誌は3カ月に1回のコピー誌、送料込み300円っス。年齢税別など問わんよ。"とにかく"ポップン好きは80円切手同封してあて先マデ。「アンナイショ」つーモノを送ります。
〒590-0136　大阪府堺市美木多上2109　八田沙由利

★お友達募集!!です。
ギルティギアが好きだという人、私と文通、イラ交しましょう！特に闇慈ラヴ♥という方!!（でも他のキャラも好きです）年齢不問、性別不問。イラスト、自己ＰＲ同封して下さると嬉しいです。切手不要なので（でもあると嬉しいです）。よろしくお願いします。私と語ってもいいよ、という方はお手紙ください。ヨロシク!!
〒370-0036　群馬県高崎市南大類町988－2　寺田美菜子
16歳です。同人グッズ、ペーパーなどALL OKでッス！

メイドの控え室　●募集していたあたし達の名前、採用候補を一挙公開！　執事＆メイドの順です。「シュテルン＆トラオム（埼玉県／平野礼さん）」「ツジさん＆メイちゃん（福島県・堺幸子さん）」「ジョイ＝スティックさん＆牡丹ちゃん（神奈川県・鳳凰寺嵐さん）」「ゲーじぃ～＆パロパロ（沖縄県／ＲＯＳＥさん）」。皆さんありがとうございました！

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーター的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）　■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。　■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマメインの本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

餓狼－MARK OF THE WOLVES－　発行／made in HEAVEN

RUNNING WILD

ギャグ　4コマ

2人誌で、お二方とも迫力あるカッチリした絵です。バランスはショートギャグと4コマ半々ぐらいですが、ボリュームはあっさり目。

制作者より：テリーとロックが中心のお話で、ノーマルギャグ本です。

Ｂ５版　オフセット　28Ｐ　表紙カラー
500円分の無記名小為替（本代）＋200円切手＋宛名シール
〒001-0029　北海道札幌市北区北29条西８丁目２－22　ＭＳノースピア105号　濱谷様方「餓狼」係

鉄拳３　発行／animal index

BABY HONEY

シリアス　小説

マンガ３本＆小説１本。全体的にスタイリッシュで、ややクールなほのぼの系。男性同士のカラミやキスシーンアリですからご注意を。

制作者より：[illegible]

Ｂ５版　オフセット　56Ｐ　表紙フルカラー
700円分の無記名小為替＋240円分の切手＋宛名シール
〒350-0046　埼玉県川越市菅原町11－6－505　西原久美子

ザ・キング・オブ・ファイターズ　発行／むせ狂う乙女

KOF　X（ゼクス）

ギャグ

紅丸をママ呼ばわりするＫ’がイイ感じです。基本は１～２Ｐのシュートギャグ集。ＰＳ版の色替え機能を“憶測”したネタが笑えます。

制作者より：[illegible]

Ｂ５版　オフセット　52Ｐ　表紙カラー
600円分の無記名小為替＋240円分の切手＋宛名シール
〒156-0052　東京都世田谷区経堂１－31－15　石塚妙美

ザ・キング・オブ・ファイターズ　発行／草履箱内喜び組

Common. 2

18禁　シリアス

絵柄もあっさり目で淡々とした展開ながらそこはかとなくえっちいです。良識ある変態ロリ仮面なクラークが何ともイイ雰囲気……。

制作者より：[illegible]

Ｂ５版　オフセット　60Ｐ　表紙３色
600円無記名小為替＋240円分切手＋宛名シール
〒192-0911　東京都八王子市打越町347－３－201　原田様方　喜び組

意味が分かって使っていますか？

知ったかぶりは危険かも

意外に知らない？　同人用語　前編

メイド「ところで執事さん、オフセットって、いったい何がオフなセットなんでしょうね？」
執事「ブーッ!!（紅茶を吹き出す）ああああなた、知らないままここで働いてたんですか？」
メイド「はい、最初に聞きそびれてそのまま……」
執事「……他にも知識の不確かなところがありそうですね。よろしい、ではあえて通販関係以外の同人用語もおさらいしてみましょう！」

同人用語アイウエオ順

○**イベント**……主に同人誌即売会のこと。
○**オンリーイベント**……あるジャンルや作品の同人誌だけを集めた、同人誌即売会のこと。「格ゲーオンリー」とか「餓狼オンリー」「一八オンリー」「庵×京オンリー」のように使う。「小説オンリー」や「創作オンリー」のように、表現方法でくくるパターンもある。
○**オフセット**……印刷方法の一種で、印刷屋さんに頼んで製本してもらう。オフセット印刷で作った本は通称「オフセット本」。「オフセ本」と略す。宗教関係の「お布施」とは何の関係もない。
○**海賊版**……同人誌・商業誌問わず他人の作品を無断で丸ごとコピーした本。著作権侵害の違法行為で、絶対やってはいけない。印刷にコピー機を使った「コピー本」とは違うので要注意。
○**カップリング（×・カケル）**……キャラクター同士の、主に恋愛感情を軸にした組み合わせ。「京×庵」のように使う。かつてはやおい方面で多く使われたが、今は割とどのジャンルでも使われる。やおい等で使われる場合、先に来る方が俗に言う攻め（男役・いじめ側）で、後に来る方がいわゆる受け（女役・いじめられ側）。
○**健全**……Hな要素が入っていない、18禁でもやおいでもない作品。ただし、派手な性描写のない「健全なお色気」程度のHさがある作品にも使われることがあったりはする。
○**コピー本**……印刷方法としてコピーを使ったもの。コンビニのコピー機などで刷って、自分達でホチキス止めして製本する。経済的負担が少なく、手軽に作れるのが特徴だが、カラーコピーなどを駆使してオフセ本以上に凝った本を作る人もいる。
○**サークル**……同人誌を発行する集団で、「同人サークル」の略。本来複数の人の集まりを指すが、現在は「個人サークル」という、構成人員が本人のみのスタイルも多い。訳すと「１人集団」という意味になるので、実はすさまじく矛盾している。

まだまだあるぞ同人用語

執事「むむ、最低限の項目だけでいこうと思いましたが、まだ半分も説明しきれてませんぞ！」
メイド「じゃあ残りは次回以降ですね。『やおい』とか説明でバンバン使ってるのに説明ないし……」
執事「やむを得ません……。しかしあなたに『やおい』の説明が必要とは思えませんが……」
メイド「え～？　あったしぃ、『やおい』って、分かんないですぅ～（とてもイヤな微笑み）」
執事「（プチ・何か切れた）執事201芸・熱き紅茶とビスケット!!」
メイド「熱ッ！　そして甘ッ!!　うう、あたしこれでも美少女キャラなのに～（涙）」

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もＯＫ。攻略本はとくに歓迎します！
次に記す事項を記入したものと、見本誌１冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル
●判型
●総ページ数
●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
●本のＰＲ文（40字以内で）
●サークル名
●通販申し込み先
●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE－mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagajine.com

締切　基本的に随時募集です。11月末に掲載を希望する人は10月20日(金)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

Text: Joe/今年の夏は暑かったですねー。ゲーセンのクーラーと家に帰ってからのビールが心の支えでした。

いよいよ本格的に普及してきた携帯電話。着メロ、待ち受け画像でのカスタマイズも面白いけど、じゃあコンテンツはどうよ？　っつーことで今回は、ゲーセンで速攻で役に立つ、帰りの電車の中で楽しむ、ってことが可能な携帯電話用サイトをご紹介！

iモード関連ホームページ

m-flo love

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　雑板

http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=danmaku

実力問わず格ゲーを"楽しむ"ためのHP！

m-flo loveトップページ（写真は、携帯電話用ページをPCのIE上で表示したもの）。

対戦格闘ゲームをベースとした、掲示板、リンク、HP宣伝に加え、管理者のイラストやメーカー公認イラストが見られる。

最初から妙にハイテンションな文章をめくっていくと、これまたハイテンションなコンテンツが現れてくる。全般にスクロールが多いが、さりげなく更新されており、アクセスするたびに更新されているかどうかが楽しみになってくる。

SNKゲームの掲示板、GGXの掲示板ともにゲームの「好き好き」な書き込みがあふれて盛り上がっている。ゲーセンでSNK格闘やGGXで盛り上がった帰りには、是非ともその勢いでチェック＆書き込みをして、ゲームをいろいろな角度から楽しんでほしい。

GGX用掲示板はゲーム発売前から盛り上がりっぱなし。

サイト管理人　m-flo love

幼少の記憶にもゲームを刻む、メイドイラストが趣味でメイド暦10年の19才学生。

秘密

サイトの最初の頃は、当時ハマっていた餓狼のジェニーのファンサイトでした。サイトは一人でD502iで作成しています。

アーケードゲームとして、2D格闘ゲームの伝統は絶やしてはなりません！　ってことで、私のページではSNKキャラに対する熱い想いをカキコしてほしいです!!　熱い想いは錦鯉!!

i国共和党

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　雑板

http://ihome.to/ggg5077/

コマンドで困ったときに、携帯からその場で確認！

i国共和党トップページ（写真は、携帯電話用ページをPCのIE上で表示したもの）。

ひたすらにゲームのコマンドを調査、掲載することに特化しているサイト。更新もマメに行なわれている。

コンテンツは掲示板も含め、大きく格ゲー、音ゲーに分けられている。サイト構造はまずジャンルの選択に始まり、メーカー、ゲーム、キャラクターといったように辿れ、分かりやすい構造になっている。

一押しのコンテンツは「格ゲー開発課」。現在（著者注・夏休み時点）のゲーセンで見かけるゲームのコマンドは一通り紹介されている。

ゲーセンでのコマンド確認、ファミレスで攻略を考えつつ、などなどあらゆる場面で活用してほしい。

掲載される情報はゲームやキャラごとに分類され、アクセスする側の立場で考えられている。

サイト管理人　GGG

ドリキャスでインターネットを始めたゲーム暦17年のフリーター。

秘密

あったら便利だなという感覚で一人で始めたサイトで、ページ作成はすべてドリキャスで行なっています。

携帯電話用のページということで、（機種間で）統一されていない文字の表示幅には特に気を遣っています。

コマンド表記は斜め矢印の絵文字で、見やすくしています。

アーケードゲームもジャンルが出尽くした感がありますが、まだまだメーカーさんにはがんばって欲しいです。

WWWの泳ぎ方 TIPs

WWW、泳いでいますか？

インターネットコンテンツのアクセス方法の1つとして確立した携帯電話とそれに対応して増え続けるiモードなどのためのコンテンツ。

今回はそういったアクセスをサポートしてくれるサイトとしてご存知「サーパラ」、泳ぐことに加えてもっと楽しみたいというアクティブな方に、iモードサイト制作ツールの「iどーも！」をご紹介。

Surfersparadise

http://www.surpara.com/i/

ご存知サーファーズパラダイスのiモード版。iモード用ページのみを検索対象にすることが可能で、キーワードを入力して、漫画やアニメ、ゲームなどのサイトを集めたデータベース内を検索する。

単純にiモード用のサイトだけを引き出すことも可能であり、原稿執筆時点では115件がヒットした。こまめにチェックすると、着実にiモード向けコンテンツが増えていることが分かる。

また、「俺の座敷」なるゲーム系掲示板群が提供されており、こちらで意見交換や馬鹿話をするのもOK。

iモードで使えるSurfersparadise。ゲームなどのポータルサイトとしても便利。
http://www.surpara.com/i/

iどーも！

http://www.netfarm.ne.jp/

まだ種類が出揃っていないiモード用ホームページ作成ツールの1つで、ネットファーム・コミュニケーションズ株式会社の製作。Windowsシリーズ上で動作する。

作成できるhtmlはカラー表示やアニメーションに対応したVer2.0およびVer1.0。作成中のhtmlデータは、携帯電話をイメージしたプレビューで確認ができる。このプレビューは表示文字列などの設定が可能なので、いろいろな機種の画面の様子が確認できて、かなり重宝。

マニュアルも見やすく、ほかにも多岐にわたる機能が盛り込まれており、簡単にiモード用サイトが作れる。今までにホームページを作ったことがない人も、これを機会に作ってみて、iモードデビューしてみては？

iどーも!で、iモード用ページ作成中の様子。プレビュー画面が非常に便利。
http://www.netfarm.ne.jp/

iモードはNTT DoCoMoの登録商標です

ゲー事典　ということで、iモードページ検索は「サーパラ」、即売会情報は9月号で紹介した「ケットコム（http://ketto.com/）」、コマンド情報は「i国共和党」、GGXやSNKへのアツい思いは「m-flo love」といったようにブックマークすべし。それでは、携帯電話を使って、電車で喫茶店で泳ぎまくって欲しい。ただし授業中や仕事中に泳ぐのは微妙なところなので要注意。

RAMPANT NINJA RELATED CRIMES THESE DAYS.. WHITEHOUSE IS NOT THE EXCEPTION...

ゲームセンターよく見る伝

担当：福田柵太郎

お題：ドラゴンニンジャ

データイースト（いわゆるDECO）製のゲームは、頓狂な個性と徹底した雄々しさにて彩られ、すでに「デコゲー」というージャンルに昇華されていると言っても過言ではないのですよ、コレが。

今月のよく見る伝は、そんな「デコゲー」から、チョイひかえめなタイトル「ドラゴンニンジャ」を大紹介しますよってからに。

DRAGONNINJA

待ってな大統領!!

ニンジャ♡N・Y

アメリカ合衆国大統領選が過熱する9月初旬、なにかにつけて大統領を登場させていたデコゲーが脳裏をかすめる。

悪の組織が一国の長を誘拐し、それを救出するという勇敢にして壮大なミッションが堪能できるデコゲー。『ドラゴンニンジャ』も御多分にもれずプレジデントがさらわれてしまいさあ大変、という燃えるシチュエーションでゲームはスタートするぞ！

敵はニューヨーク市民を脅かす大量のニンジャ軍団。くの一や忍者犬もいるでよ。ヤツラのマキビシを足払いで消しつつ、ハ〜、ディヤッ（気合アタック）とコンボイトレーラーや列車上で熱い戦闘を展開するのだ！ 唸るヌンチャク、サクッとナイフ！ バイオレンスなドラゴンファイトがN・Y市街に木霊する!!

と盛り上がりながらも、いきなり1面ボスにカルノフ（注1）が登場する使い回し感が漂うのも、またデコゲーの味といえなくもない。

海外版EDの真実

7ステージにも及ぶ死闘の果て忍者組織を壊滅させ、大統領を救い出した主人公たち。これだけの偉業を達成した英雄にはデューク東郷も真っ青の巨額の報酬が約束されていると思いきや、さにあらず。大統領「いやーありがとう。お礼にハンバーガーでも食べていってくれたまえ（和訳）」などと呑気なボケをかますプレジデント。オイオイ、大統領救出してハンバーガー1個（平日65円）かよ！ と落胆することも許されず、驚愕のシーンが展開されていく。

なんと主人公たちの報酬であるハンバーガー（平日65円）を大統領自らがパクついているのだイーンホワイトハウス前！ それを笑顔で見守る主人公たちも謎、この牧歌的な光景は一体……。

これについては一つの仮説を立ててみた。「大統領＝コックさん説」である。大統領の裏の顔は、コックさんが主人公で同じデコゲーの名作「ハンバーガー（注2）」の自キャラとして働いていたとしよう。

その土足バーガーがあんまりにも美味しいので、悪の忍者軍団は大統領コックを拉致。秘密基地でバーガーを作らせていたのではないだろうか。道中の体力回復アイテムが缶ジュースしか出てこないのも、バンズや肉を忍者たちが買い占めていたということで納得できる。大統領はEDで自慢の料理を振る舞おうとした。

だが、ひそかに美食倶楽部の会員であった主人公たちは当然、「土足で作ったバーガーなぞ食えるかー！」と激怒。しかたがないので料理を食らう大統領。大統領をうまくやり込めたことで海原○山のような優越感に浸るニンジャ兄弟……。という激しく捏造な仮説ですが、データイースト御大がアーケード業界から撤退された今となっては確認する術がないのが残念です。

クサモチ色カルノフ。なぜ悪役にカルノフ!? でもカルノフだし、まあいいか。

デコは熱い！ 敵忍者が人体発火の術で走り回る（そのうち燃え尽きる）！

アルカディア相談室

創刊時から続く騒音問題や矢口真里事変で荒れる編集部を、知力の高い読者殿に解決してほしい。マジで。

私もです。矢口サイコー

（埼玉県 ササナミコト）

矢口真里の追っかけで身を滅ぼす→変なライターが1人減って、チョッピリ健全度UP。ん〜、イイ感じ。（愛知県 スカタン1号君）

柵「なんか言われてますよ」T「ま、いいんじゃねえの」と平静を保つライターT氏のカップアイス爽がグツグツと沸騰していくのだった。

これが衝撃の映像だ！

HEY DUDES! THANKS FOR RESCUING ME! LET'S GO FOR A BURGER... HA! HA! HA! HA!

ハンバーガー1個で働かされたことに泣けてくらあ、ま、いただくけど。

自分で食ってるし！

デコゲー傑作選 その一

注2：ハンバーガー

中華の鉄人に先駆けること18年前に発売された、データイーストの名作グルメアクションゲーム。「カルノフ」同様ファミコンに移植され「バーガータイム」の名で思い出す人も多いだろう。コックさんの約12倍もの巨大バーガーを製造するのが目的だが、そのためにはバンズや具を土足で踏んづけて落とさなければならず「なんか不衛生」な印象は否めない。生命を持った目玉焼きやピクルスがうにょうにょと追いかけてくるファンタジーな一面もあるよ。続編に「スーパーバーガータイム」があるが、そこでコックにジャンプがついた。パックマンとパックマニアぐらい変更が大きいネ。

注1：カルノフ

太っちょなどじょうヒゲ親父が主人公（しかも神の使い＝天使？）。ビジュアル系主役がスタンダードな昨今では彼が主人公の企画は会議で通らないだろう（ファミコンで大怪獣デブゴンなるゲームを出したのもデコだったな……）。

ゲーム内容はファイアーで敵を倒しながら、ジャンプと梯子などで先に進んでいく横スクロールアクション。カルノフは「ドラゴンニンジャ」の他にも「トリオ・ザ・パンチ」のザコ敵といった下積みを経て、最終的には「ファイターズヒストリー」のラスボスにクラスチェンジしている。なんでも「カルノフ」のEDで発見した財宝を神様をボコして盗んだとか。

ゲー事典 ササナミコトさんからのお葉書その他全国多数の方々から「矢口真里は17である」との指摘を受けてしまいました。調べてみたらその通り。私、柵太郎の凡ミスでございます。関係者ならびに全国のモー娘ファンの皆様にお詫びモーしあげます（寒、マジで）。さて、アルカディア編集部の騒音問題や矢口真里魅力対策本部もまだまだ受付中なのでお猿な僕たちを助けてあげて！

庄司といづなの げいむパラのいヤ 第9回

「新大陸」

あれは僕がまだテクノスジャパンにいた頃だから、もう10年以上も前の事になる。SNKさんが『今までにないコンセプトのハードを発売する』という噂が業界を駆け巡った。言うまでもなく、それが『NEO・GEO』と『MVS』だったのだ。

『業務用マザーボードを再設計して家庭用ゲーム機として送り出し、業務用のゲームソフトをそのまま家庭でも遊べるようにする』というNEO・GEOとMVSだったわけだけど、当時の僕や会社の同僚の正直な感想はというと『う～ん、どんなもんかなぁ？』というものだった。

何しろ値段が高すぎた。発売当時のNEO・GEO本体が5万8千円。ソフトが平均約3万円。しばらくして値下げされたけど、これは当時の中古基盤価格と比べても決して安いという金額ではなかったのだ。

まぁ家庭用ハードとしてはさておくとしても、業務用マザーボードとして考えた場合、それなりの機能をハードウェアで持っており、比較的、値段も安いという利点があった。NEO・GEO&MVS発表当時の僕らの評価としては「安価でそれなりの機能を持った新型マザーボード」。家庭用展開はあくまで付け足し』というような結論だったと思う。

そんなNEO・GEOとMVSだが、当初はやはり苦戦していたようだ。NEO・GEO本体とソフトに関してはレンタル展開もあったが、それほど普及した様子もなかった。ソフトに関しても個人的には『ASOⅡ』なんかには、割りと引かれるものがあったが、まだMVSでプレイしていれば満足する程度で、正直、NEO・GEO本体購入に踏み切るには、まだインパクト不足であった。そんなところに現われたのが奴だったのである。

その名は『餓狼伝説』!!

『ストリートファイターⅡ』が大人気を博す中に送り出された『餓狼』シリーズだが『餓狼伝説2』『餓狼伝説スペシャル』と続くにつれて、ケレン味たっぷりのキャラクターや豪快な必殺技が、プレイヤー層、ファン層を広げていった。実際、この頃にNEO・GEO本体を購入した人も多いのではないだろうか？

僕は『餓狼伝説スペシャル』と同時にNEO・GEO本体を購入したのだけれども、その時、こちらが何も言わずとも店員さんの方から「ソフトは『餓狼伝説スペシャル』ですね」と言ったのを覚えている。考えてみればNEO・GEOとMVSというシステムは、対戦格闘ゲームにこそ一番ふさわしかったようにも思う。特にゲームセンターで対戦台が増えるにつれて、新作をゆっくりと練習する事ができなくなる。だからといって中途半端な腕で対戦すると瞬殺される。それを考えるとNEO・GEOで練習・ゲーセンデビューと線も充分にありだ。その後も『サムライスピリッツ』『キング・オブ・ファイターズ』等を送り出したNEO・GEOとMVSだが、さすがに10年前のハードとあってこのところは厳しいようだった。

しかし、ゲームボーイが10年続いたハードと高く評価されれのであれば、日進月歩のアーケードで10年最前線にいたということ、そして家庭用との連動やハードやソフトのレンタルなど、NEO・GEOとMVSはもっと高く評価されても良いと思うのだが、いかがだろうか？

確変大決定!!
子供は煮え煮え!
2000.YOSHITSUNE IZUNA.

庄司　卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い（注：アーケードに限る）。代表作「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ（富士見書房）「倒凶十将伝」シリーズ（朝日ソノラマ）。ホームページ「庄司卓完全攻略本」http://www.dango.ne.jp/syoji-sc/

いづなよしつね

ゲーム（特にカプコン格ゲー）を愛するキャラクター製作士&マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラ原案、マンガ「スパークス」「機神書記」。ちなみにホームページ制作、順調に遅れているらしい。

コラム

そうま竜也より一言　近況ですね。ここのところ、絵を描く仕事は半年ほど休んでました。今までの仕事を見直してみると、自分としては絵に奥行きが足らない気がしたので、休んでる間は立体的な絵を勉強してました。明日へのステップアップは楽しいです。今はなんか新人気分で、やる気満々!!

そうま竜也

Pandora Charatte 改

パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「パイロット」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

えのあきら

えのあきらより一言　今回、かわいい女の子のパイロットか何かでも良かったんだけど、そりゃ当たり前。で、考えたのが「スヌーピーの撃墜王」。スヌーピーが愛機ソッピースキャメル（犬小屋）を操り空戦。メカ物の女の子ウケが悪い弱点をスヌーピーでいただこう、と。それにスヌーピーファンは世界中にいるし。ただ、スヌーピーを描いたらパテントが大変なのでリアル犬で

次号予告　次号、石渡大輔先生＆白井影二先生登場予定！　テーマは「武者」

猛者通信 ぽペン

発行 2000年9月30日

第九号

ジャダップセ
(C・LAN&田渕健康)

節操のない残響が我々を蝕む。そこにあるのは奇跡の高級食材、タウリン2000mg配合のカブトガニ定食だった。そして津軽海峡の沖に浮かぶ孤島には、黄昏の旋律が鳴り響く……「ナイトメアの夕べ」、アフロ丁稚の応えが虚しく木霊する。四面楚歌とはこのこと!

登場人物紹介

マシ(C・LAN)

峠の走り屋の中では一目置かれるFF命の古参エンスー野郎。限界まで斬りこむ「ペレッシャルドリフト」は未だ負け無しの不敗伝説を誇るが、実際に対戦したものはいないという。

ケス(田渕健康)

湾岸線から戦場を移したずんだれ小僧。シャコタンを愛し過ぎるがゆえ、常にフロントバンパーには犬の排泄物が付着するという宿命を背負う。通称「マット(しあわせ)カーニバル」。

ゲムっ子倶楽部 第九回

人工網膜よ永久に

ゲムっ子倶楽部は、アーケードゲームにまつわる様々なよしなしことを究明していくコーナーであるのことよ。ノーノー、私、偽造滞在証チガウネ。

究明ホーテルの巻

C・LAN(以下DT) 昨日ゲーセンを散策していたところ、ナムコの『恋のパラパラ大作戦』、いわば恋パラ大作で楽しげに戯れる婦女子の一団を見たよ。普段はダンスゲームを嗜好しない我なのだが、あれは見ているだけでも非常に楽しげさなあ。

渕健(以下7) ムフィ～そーでっしゃろそーでっしゃろ。あのゲームは体全体で楽しめますから、実に愉快、実に爽快ですよ。初心者にも優しい作りになってますから、運動不足の輩や残ゼロのジゼルやバベルにもお奨めですよ。

DT ホフ。聞けば、あのゲームには「人工網膜センサー」なるサイベレなシステムが組み込まれているそうじゃ、あ、ねいかぁ。

7 僕も名前だけは知ってるんですが、そのシステムがどう言う風に機能してどう言う役割を果たしているのか知らないんスよねショウミの話。

DT ムス。それならインタビューに行ってみるかね君。その人工網膜センサーを開発した輩のところに。

7 面白そうですな。んでは早速アポ取りハムぞうって感じですか～(ペコリ)。

潜入・マキシマムスリル

DT てなわけで、我らは今、横浜にほど近い相模原に来ておるのだが。

7 その前に説明すると、『恋のパラパラ大作戦』はタクミが製作、ナムコが販売している作品で、使用されている人工網膜センサーは「三菱電機」が製作しているんですよ。

DT そんなこんなで、広大な敷地面積を誇る三菱電機相模原事務所に来てみたのだが、凄まじく広大だな、ココ。流石はテレビから人工衛星までこさえとる企業と言えよう。

このままこの会社が大きくなると、きっとゴヨーク社とか神羅カンパニーとかいった地軸を揺るがす巨大企業になるのだろうな。

7 それでは早速、人工網膜センサーの開発者に詰問しにいきますか。

(匍匐前進で進む2鬼)

DT この客室にて待たれよ、との沙汰を受けた我らだが、開発者はどのような風体をしておるのだろうな。

7 きっと人工網膜センサーなどという激ヤバアイテムを開発してしまうような人間ゆえ、マッドでサイエンティストな感じに相違ないスよ!

(ガチャリと扉が開く)

DT・7 ヒィ!!

開発者 ども、お待たせしました。

DT どのような登場をするかと思えば、極めて自然な登場であったな。

開発者 三菱電機株式会社システムLSI事業統括部・AR事業推進プロジェクトグループシステムGグループマネージャーの田中です(息継ぎなし)。

7 ななな長ぇ～。

DT 5ラインもの肩書きを持つとは、流石に網膜センサーの開発者といったところか。

田中 今日はどんなことでお伺いにいらしたんですか?

DT 恋パラ大作に使われている人工網膜センサーの秘密をば、あ、それ、聞きてぇというのが今日の目的さなあ。

7 ちびっこにも分かりやすく、人工網膜センサーの仕組みを説いていただければと。

田中 なるほど。了解です。

今回の質問に答えてくれた三菱の田中さん。網膜センサーの権威だ。

人工網膜ってNANDA?

田中 人口網膜センサーを使ってゲームを作れないか、という意見は昔から存在していましたが、実際にナムコさんからお話を頂いて、今回「恋のパラパラ大作戦」に使用することに決まったんです。

7 ゲームに人工網膜センサーを使用するのは恋パラ大作が業界初なんですか?

田中 いえ、ゲームボーイのポケットカメラに使われているカメラ部分、あれも人工網膜センサーですよ。

DT するってぇと、あの小さいキャメラの部分に生物的なヌルリとした眼球が仕込まれているといった寸法か。

田中 なんですか生物的って。

7 え? 視神経とか眼球とか涙腺とかそういったナマナマしいものが使われているんじゃないんですか?

田中 ……まずはじめに、人工網膜センサーのシステムというのを説明せねばならないようですね。

人工網膜センサーとは、画像検出と特徴抽出を同時に行ない、余計なフレームバッファに落としこむことなく画像処理を行なえるシステムなんです。今までのシステムは画像をカメラで検出した後、一度プロセッサボードに落として特徴検出と認識処理を行なって、しかる後に画像の処理を行なっていたんです。

これではカメラ部分の他にも別に画像処理エンジンを用意する必要があるうえ、処理速度に問題があったんですよ。

DT あーなるほどなるほど。画像をプロセッサで認識させるための別システムが必要だったわけね(わかっていない)。

7 常識っスよね(わかっていない)。

田中 しかし、人工網膜センサーなら、画像検出から画像処理までを連続した一つのシステムとして構築してあるので、絵を実時間で取りこんで処理することが可能なのです。

しかもCCDに代わる省エネキャメラCMOSを使うことにより、より消費電力を抑えつつ、省スペースのシステムを実現しておるのです!!

イメージセンサとしての応用と画像プロフェッサとしての応用が可能なうえ、脅威の高速化&小型化&簡略化&低コスト化に成功した夢のセンサーなんですよぉおぉお!!

DT ……なんだ。「人工」って付くぐらいだから、もっと生物的にナマナマしいものを予想していたのだが。「生体実験」とか言うような言葉が見え隠れするかのような。

知ったかぶりをして聞き入るダップセ2人。頷きつつもよく解っていない。

7 要はカメラ+小型演算装置だったわけですな。ムフー!

猛者語録 今回猛者の小僧どもがお世話になったのは、三菱電機株式会社システムLSI事業統括部・AR事業推進プロジェクトグループシステムGグループマネージャーの田中さん(長え!)。猛者のテキストをチェックに出す我らも我らだが、その原稿に対してマジメにチェックしてくれる田中さんも、相当人間ができているぞ。ジェイケイ(ニセ)感激しちゃったよマジで。

田中 ……君たち、少しは感動してくれよ。

←これが、恋パラ大作に使用されている網膜センサー。4㎝四方の箱に入ってしまう小ささだ。

これが人工網膜が見た画像。恋パラ大作に使われているカメラは32×32の画素センサ。

恋パラ大作では人体を6つのエリアに区切って体の動きを判別している。

これが動きを示す画面。対象物の位置の移動がベクトルとして表示される。

最大900ものベクトルを検出することが可能で、その平均値がゲームに反映されるのだ。

人工網膜応用編

DT では聞くが、このセンサーを応用して何かほかのゲームを作れないものかね。

田中 基本的に、「人体の動き」がキーになるゲームなら、どんなものでも応用できますよ。「動きのベクトル」をセンサーで感知して電気信号に変えるシステムですから、スポーツゲームなどには全て応用できるでしょうね。

現に、人工網膜センサーを使ったゲームの試作品は、既存のオリンピックゲームを改良したものだったんです。

普通はコントローラーで入力する所を、実際の人体の動きで反応させるように改良したのです。人間が実際に走る動作をすると、画面のキャラも走り出す、といったような。

DT では「だるまさんが転んだゲーム」なども余裕で作れるというわけか。

田中 余裕です。

7 センサーは顔の筋肉の動きなども察知できるんスか?

田中 認識範囲を狭めてやれば可能です。瞼の動きなども察知できます。

7 ならば「2時間まばたきしない選手権ゲーム」も余裕で作れるっつーわけですか!?

田中 まあ、可能ですが。……しかし君たち、よくまぁくだらない事を考えるね。

DT フムス。人工網膜のことはだいたいこれで分かったっぺれ〜。

7 今日はわざわざあんがとやんした!

田中 では、気をつけて帰り給え。あまり工場の敷地内をうろうろしないようにね。

工場には人工網膜センサー警備システムが目を光らせてるから。

人工網膜よ永遠なれ

DT ……いやあ、堪能したさなあ。今日一日で、もうすっかり随分たいそう人工網膜センサー通になったような気分さね。

7 スね。

DT 人工網膜センサーっつーと、スナッチャーの目玉みたいなものに相違あるまいと思っていたが、実はまっとうな代物だったんだな。

7 スね。画像検出のみならず、画像処理プロセッサを媒介とせずに、特徴検出と認識処理を行い画像処理出力をするというのはまったくもって意外でしたね。目からウロコがこそげ落ちた思いです(よくわかってない)。

DT ……。ま、とりあえず、これで夜毎にスナチェルの脅威に怯えることなく、枕を高くして眠れるさね。

7 スね。

DT ムス。では帰るか。

7 いやいやまさ兄ぃ、せっかく横浜の近くに来たことだし、ここはひとつ、ラーメン博物館でも攻めてみるってのはどうすかね?

DT よかろう。いっちょ中華麺でもすすってみるかの。それでは行くかか。ジ☆!

7 ダップセ!!

猛者通信 ナイロビ

マタギドリームプロジェクト
〜クイズ・宿題をすっかり忘れてました〜

中間発表(続)!

イタキョウ おいてめえら、例の宿題はできてんだろうな、ええオイ! あれから半年以上も経ってんだからよう。

まさ お、イタキョウじゃ、あ、ねえかあ〜。

ケソ こりゃまた久々で。ところでどうかしたんスか血相を変えて。

イタキョウ アルカvol.2のアレだよ。まさか忘れたんじゃねえだろうなオイ。

まさ ふんぬぐる〜、お〜もいだ〜してきた〜(虚ろな目で)。覚えているかね君! 我々が考えた職ゲーを……。

ケソ もしやそれは、プレイヤーは乗客(パズル)、スチュワーデス(アクション)、パイロット(フライト)、ハイジャッカー(ガンシュー)になり、それぞれ勝手にミッションをこなすという……。

まさ 新世紀職ゲー「ハイジャックでGO!」さね。

ケソ 今こうして見ると、なかなかに寒いものがありますがね。

イタキョウ ……やっと思い出したかコラ。つーか忘れてたんだな。あんとき2秒で却下したアレに代わる、ミレニアムかつサイバーかつ文聘なネットワークゲームを考えとけっつったよな!

まさ フェーフェフェフェフェ、ちゃ〜んと考えてまっせ〜。

ケソ うそ! マジで?

まさ 糞マジさね。見てみい。

マタギドリーム2×××

——ストーリー——

2×××年、この世には2種類の人間しかいなかった。マタギとそうでない者である。マタギになって狩りまくれ!

登場キャラクター

●嶽門シャギャ夫
職業:守衛
年齢:7歳
武装:水鉄砲&銀玉鉄砲
ラッキーカラー:群青
前世:ハムステル

小学生の天才マタギ。獲物を水鉄砲で湿らせて体重を重くし、走り疲れたところを銀玉の一撃で確実に仕留めるという頭脳派ハンター。リスやウサギには「森の脅威」と呼ばれ大層恐れられている。

●ぐずしお
職業:巡洋艦
移動期間:2年3ヶ月
武装:震動ミサイル&拡散波動砲
ラッキーカラー:つや消しブラック
前世:仙人

全身機械化の新世代マタギ。全マタギ中最高クラスの攻撃力を誇り、水上の移動も速い。リロードに少し時間がかかるものの、弾を当てればどんな獲物も一撃で塵と化す!

●グリズルストライダー哲
職業:ストライダー(特A級)
年齢:11歳
武装:サイフェレ&プセルスガン
ラッキーカラー:グリズル
前世:パン屋

サーカスで自転車に乗るなどして生計を立てていたが、その暮らしがイヤで一人旅に出た灰色熊。久しぶりにシャケを3本貸していた月の輪熊「グイスケ」に会いに行ったら「ガルル!」と言われたため憤怒、狩ることを決めた。

●ピッペレ〜ヌ七世
職業:その他
年齢:87歳
武装:割り箸で作った輪ゴム鉄砲
ラッキーカラー:赤色3号
前世:ピッペレ〜ヌ二世

ジゼル。大量の輪ゴムを入れたランチボックスを小脇に抱え、老人とは思えぬ軽快な足取りで森を闊歩する。山菜、キノコ、木の実など山の幸を見つけることも多く、その場合は家に帰ることになる。

ケソ ……。

イタキョウ よしよし。よくできてるじゃねえか。すぐにでも発売できそうだな。

まさ そうだろうそうだろう。これは苦心したさね。

イタキョウ ってバカヤロウ! ウソだウソ! キャラしかできてねーじゃねえかコラ! やりなお〜し練りなお〜し!!

まさ&ケソ ひ、ひぃぃっ!

(たぶん続かない)

※今月の「[illegible]ナナナNOW!!」、「新作メッタ斬り」は、作者急病のため休載させていただきます

INFORMATION いつもお世話になっております〜究極自腹メダルゲーマーのK(ニセ)でございます〜。え? 私の笑顔がいかにも営業スマイルっぽい? そんなの余計なお世話です。 それはさておき、猛者通信では割といろいろな猛者っぽい投稿を募集しています。メールで投稿したい方は mosa@arcadiamagazine.com までお願いします。さて、取材行くか……。

VGMの新譜リリース情報はここでチェック!!

DIGITAL DISC ARCHIVE

デジタル・ディスク・アーカイヴ

今回は1ページだけど、内容はグッと凝縮。続々登場する最新のリリース情報を見逃すな！ セガ・ゲームミュージックVOL.2は、66～67ページに作曲者Hiro.&ファンキーK.H両氏へのインタビューを掲載しているので、そちらも絶対チェックだ。

スーパーヒーローVSスーパーロボット魂LIVE2000

ファーストスマイル・エンタテインメント／FSCA-10146

2000年10月18日　¥3,500（税込）2枚組

DISC1.<スーパーヒーロー魂2000>
①機動刑事ジバン②超電子バイオマン③時空戦士スピルバン④電撃戦隊チェンジマン⑤ゾフィーのバラード 他、全15曲
DISC2<スーパーロボット魂2000"夏の陣">
①熱風！疾風！サイバスター②鋼鉄ジーグの歌 他、全15曲

ライブ2本分で2倍オトク

渋谷ON AIR EASTで行なわれたライブが収録されたCD。水木一郎ら、お馴染みのメンバーに加え、ゲストのたいらいさおの熱唱も収録されている。映像も12/21に日本コロムビアから発売予定。

セガ・ゲームミュージック VOL.2

SCITRON DISCS／SCDC-00052

2000年10月18日発売　¥2,100（税込）

[FANTASY ZONE]
①OPA-OPA!②SHOPPING③KEEP ON THE BEAT④SAARI⑤PROME⑥ROUND UP⑦HOT SNOW(overseas ver.)⑧DON'T STOP⑨DREAMING TOMORROW⑩BOSS 他、4タイトル全27曲

懐かしいなんて言葉じゃ足りない

不朽の名作ファンタジーゾーン、ハングオン、エンデューロレーサー、カルテットの4作品を収録した名盤の復刻盤。作品発表後15年余りを経てなお色褪せない曲の数々は、すでに驚異的ですらある。

THE KING OF FIGHTERS 2000 ARRANGE SOUND TRAX／SNK新世界楽曲雑技団

SCITRON DISCS／SCDC-00041

2000年10月12日発売　¥2,940（税込）

KD-0084（主人公チーム）／TERRY115（餓狼チーム）／The Trooper（怒チーム）／Will（サイコソルジャーチーム）／WILD PARTY（韓国チーム）／Good Bye ESAKA（草薙京）／Ice Place（クーラ・ダイアモンド）／SLASHER ZERO（ゼロ） 他、全14曲

KOF 2000最速のアレンジ集

梶原順、吉弘Pretty Honey知鶴子をはじめとする、SNKのサウンドには欠かせないメンバーによって、シリーズ最新作KOF 2000の楽曲が早くも、アレンジされての登場!!

カプコン VS. SNK オリジナル・サウンドトラック

セルピュータ／CPCA-1045

発売中　¥2,100（税込）

①opening-future legend②player select③stage of ryu-first explosion④stage of sagat-naked blow⑤stage of final fight-needle⑥stage of capcom-keep my fire⑦stage of terry-higher and higher⑧stage of paopao cafe-sonic party⑨stage of sakazaki-scrap beats⑩stage of snk-b.b. 他、全30曲

伊勢聡氏初のメイン作品

世界観やSEとぶつかり合うことなくプレイを自然に盛り上げる、テクノサウンドが耳に新しい。26曲目、27曲目は「final round」「stage of sakazaki」のアレンジバージョンになっている。

●9月～10月　CD発売日●

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	価格	特典
2000.9.20	悠久組曲～All Star Project～ドラマCD Vol.1／メディアワークス	SCITRON DISCS	SCDC-000[illegible]	¥2,940（税込）	
2000.9.20	THE KING OF FIGHTERS 2000 ドラマCD／SNK新世界楽曲雑技団	SCITRON DISCS	SCDC-00042	¥2,940（税込）	
2000.9.20	[illegible]／SNK新世界楽曲雑技団	SCITRON DISCS	SCDC-00047	¥1,890（税込）	
2000.9.20	夏色セレブレーション サウンドトラック／D3パブリッシャー	SCITRON DISCS	SCDC-00046	¥2,310（税込）	CD-EXTRA
2000.9.20	GUILTY GEAR X ORIGINAL SOUND TRACK	[illegible]	FSCA-10142	¥3,200（税込）	2枚組、[illegible]
2000.9.20	カプコン VS. SNK オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1045	¥2,100（税込）	
2000.9.20	[illegible] オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CPCA-1046	¥2,100（税込）	初回特典：特製ステッカー
2000.10.4	ドリームキャスト版「Napple Tale」サウンドトラック Napple Tale 妖精図鑑	マーベラスエンターテイメント	MJCG-80042	¥3,150（税込）	
2000.10.12	[illegible] ボーカルベスト	SCITRON DISCS	SCDC-000[illegible]	¥2,940（税込）	[illegible]
2000.10.12	THE KING OF FIGHTERS 2000 ARRANGE SOUND TRAX／SNK新世界楽曲雑技団	SCITRON DISCS	SCDC-00041	¥2,940（税込）	
2000.10.18	[illegible]／メディアワークス	SCITRON DISCS	SCDC-000[illegible]	¥2,940（税込）	
2000.10.18	スターオーシャンセカンドストーリー FANTASY MEGA MIX	ファーストスマイル・エンタテインメント	FSCA-10145	¥2,800（税込）	
2000.10.18	スーパーヒーローVSスーパーロボット魂LIVE2000	ファーストスマイル・エンタテインメント	FSCA-10146	¥3,500（税込）	2枚組
2000.10.18	TVアニメ真・女神転生「デビチル」OP「Go-round」／伊藤奈央 in Fix	ファーストスマイル・エンタテインメント	FSDA-00017	¥1,050（税込）	トレーディングカード
2000.10.18	TVアニメ真・女神転生「デビチル」[illegible]	ファーストスマイル・エンタテインメント	FSDA-00018	¥1,050（税込）	トレーディングカード
2000.10.18	悠久組曲～All Star Project～ドラマCD Vol.2／メディアワークス	SCITRON DISCS	SCDC-00043	¥2,940（税込）	
2000.10.18	コヤソ002／TAKEHITO KOYASU feat.TONERELLA	SCITRON DISCS	SCDC-00044	¥1,890（税込）	
2000.10.18	悠久ファイナルコンサート～真夏の卒業式～／メディアワークス	SCITRON DISCS	SCDC-00048	¥3,360（税込）	
2000.10.18	[illegible]	SCITRON DISCS	SCDC-000[illegible]	¥2,100（税込）	
2000.10.18	セガ・ゲームミュージック VOL.2／セガ	SCITRON DISCS	SCDC-00052	¥2,100（税込）	
2000.10.21	ドリームキャスト版「Napple Tale」サウンドトラック Napple Tale 妖精図鑑	マーベラスエンターテイメント	MJCG-80043	¥3,150（税込）	

ゲー事典 ゲームとは関係ないけれど、来年、円谷英二生誕100年になるそうだ。これを記念して、東芝EMIからウルトラQからウルトラマンナイスまで、新旧の主題歌・挿入歌を収録した究極のベスト盤「ミレニアム ウルトラマン ベスト」が発売される。最新の技術によってリマスタリングされた音質に加え、特撮画マニアには嬉しい開田裕治氏描きおろしのジャケットなど、豪華な内容の2枚組で3,200円（税込）。発売は10月25日だ。

ZUNTATA SOUND COLLEGE

ZUNTATA RECORDS

このコーナーによって、かなりの自然派であることが露見しつつあるkaru.先生。今回も連続登板です。ZUNTATAのメンバーは、いつもどうやって作曲しているのでしょうか？

Instructor karu.

ポップでチャーミングな曲を書かせたらZUNTATA No.1の器用なコンポーザー。ちょっと前は、Junkie As MachineとLIVEに出ていたとかいないとか……。

第8回「サラコン♪作曲講座」

よい曲を作る方程式なんて存在しない

えーみなさん、秋ですね。我が家で飼っている「オオクワガタ夫妻」も夜中にカチカチとアゴを鳴らさなくなり、ちょっぴり淋しい気分です。ちなみにオスの権三郎（通称ゴン）はよい子で大人しいのですが、雌のマルガリータ（通称マル）は山に帰りたいのか時々脱走を試みるので目を離せません。孵化してから初めて迎える秋を彼らがどうやって過ごすのか楽しみなワタクシkaru.なのですぅ。さて、今回はですね「作曲の仕方」！　これをお話ししちゃおうと思います。シンプルで耳に残り、心に染み入るよい曲を作るにはどうしたらよいか？　それはですね――それは……そのぅ～……そんな方法があるんだったらこっちが聞きたいわ!!(ノ｀´)ノミ┻━┻がっちゃ～ん!!　いえいえ、どうか教えてください――という感じでして、これこそがすべてのコンポーザーにとって最も難解かつ永遠のテーマであるとすら思うんだナ。どんなに立派な機材を使っていても、だからといって素晴らしい楽曲が作れるという訳ではなく、逆にギター一本、口笛ひとつで名曲が生まれることもあるのです。私の場合はまずピアノに向かうことから始めます。中山上等兵さんなどはデスクに腰掛けたままで「ふんふん～♪」と鼻歌を歌いながら楽譜を書いていますし、Marさんはどうやらギターをつま弾くことから入るみたい。いきなりシーケンサーに向かってドラムの打ち込みから入る人もいるし、そのスタイルはまさに十人十色。そして「よい曲を作るための方程式」などは存在しない。私なんぞが偉そうにあえて言うとするならば、それは「よい曲を作ろう」という気負いを捨てること、かな？　今の思いを素直に表現することで、もしかしたら名曲と呼ばれる作品は生まれるのかもしれません。ふと湧き出て来たような自然なメロディーや、何の気負いもなく書いた曲がファンの皆さんに「大好きで何度も聴いてます」と言って頂けることが多いこともその証拠の一つかも。また、不得意なジャンルの作曲を求められた時に有効になってくるのが、これとはまったく逆の方法で「別人になりきる」というのもあります。実は私、アメリカンロックのような8ビートが大の苦手なのですが、どうしてもそうした曲を書かなければならない場合、「私はkaru.じゃない。ロッケンローラーだぜいBABY！」と無理やり思いこむんですね～。この作戦は、そうでなければ「納期」（はーいみなさん、復習ね♪）に間に合わない！　という時だけに使用する、いうなればレーシングゲームにおける「ターボ・ボタン」のようなものであり、私にとっての「最終兵器」。本来なら自分は書かない＆恥ずかしくて書けないような曲の依頼があった場合は、このスイッチをONすることで切り抜けていまーす！(*＾▽＾*)　てへへ。あら、ちっとも「作曲の仕方」の講義じゃなかったですね。「急場しのぎの作曲講座」ってことで失礼しやした～。(・・)/▽"

ZUNTATA同好会

作曲中、愛用のRolandの鍵盤上に小さな虫が突如現れました。C5の鍵盤からぴくりとも動かないので、「コラ、早く飛んでゆきなさい！」とC5をmp程度の鍵圧でポーンと弾いてみた。それでもそこが気に入ってしまったのか虫君はいなくなってくれません。困った私は、今度はmfぐらいの強さでC5を叩いてみたけれど効果なし。鍵圧をfからffへと強めてみても、虫君はいなくなるどころかD5やB4へぴょんぴょんと、まるでトランポリンを楽しむかのように鍵盤上を自由自在に跳び回るだけ。これじゃあ作曲できないよ～！　と意を決して「Tr作戦（トリルさくせん）」に切り替えることに。ちょうどその時彼はC5に戻っていたので、C5とD5をものすごい速さでトリルしてみたのです。虫君は長い間抵抗するようにC5にへばりついていましたが、つるっと足を滑らせて「プチ！」という音と共に私の人差し指の下敷きになり、そのままC5とD5の間の隙間へ…。すぐにどいてくれたら命を落とすこともなかったのに、何とも後味の悪いお話でしょ？　今でも私のRDの鍵盤の底にはジャンプとC5鍵盤をこよなく愛した彼の亡骸があるのだろーか……。あーめん!!

単語帳
mp、mf、f、ff＝鍵盤を叩く強さのこと。単純に分類すると、ピアノは弱く、フォルテは強く弾く。m（メゾ）が付いた場合、p、fともに「少し弱く」となる。ff（フォルテシモ）、fff（フォルテフォルテシモ）、pp（ピアニッシモ）、ppp（ピアノピアニッシモ）のように同じ文字が増えるほど、それぞれ強く・弱くの度合いが強調されていく。
トリル＝ピアノの基本的なテクニック。主に人差し指と中指で、交互に鍵盤を叩く。ゲーム用語で言うと、ピアノ連射。

彩京刑事（サイキョウデカ）

刑事部屋

AMショーもドラゴンブレイズの発売も無事に終了（予定）で、ほっと一安心な（ハズ）今回の彩京刑事。表紙もドラブレで占領しちゃったし、今号はこのコーナーのためにあるといっても過言ではない、ヨ……タブン。

彩京アーケード塊 第9回

ヤマダ課長…おいちんち！（←既に挨拶でも何でもない）今回は表紙から見事にドラブレっとるね、サカモト君！

広報娘サカモト…いったいクエイド君に何が起こったんでしょう？ 9月号58ページに掲載されたドラゴンに乗っているイラストの悪人ツラとは別人のような素敵ぶりです！

ヤ長…あん時は、きっと体調悪かったんやね。多分、尻のデキモノがドラゴンの背に擦れて痛い、でもちょっぴり気持ちいいかも？ みたいな微妙な表情してたし。とにかく、これが真のハンサム・ガイ＝クエイド様ってことで、みんな今回の表紙を額に入れて神棚に飾るがいいさ！

娘。…チョッチュネ。

ヤ長…な!? そのやる気の[illegible]対応は一体ナニゴトかね！

娘。…もう、「お尻ネタ」も永久封印！ なんだか悲しくなってきましたよ。

ヤ長…おや、サカモト君は「尻」嫌いかね、尻尻尻尻！

とにかく、ドラゴンが自機というゲーム業界にて唯一無二、空前絶後の素敵シューティング「ドラゴンブレイズ」。これからは毎日浴びるが如くプレイして欲しいもんだ！

娘。…そうですよね！ ところで課長、「ドラゴンセイバー」「大聖龍」「サイバリオン」「ドラゴンブリード」って何ですか？

ヤ長…ん？ そんなにいっぺんに言ってもオシサン聞き取れないぞ!? まぁ、とりあえずあれだね。無事AMショーも感動的なフィナーレを迎えたもんだねぇサカモト君！（予定）

娘。…そ、そうですね！ 特にグランドマスターを招いてのテトリス大会なんかは、お客さんもみんな感動して号泣してましたよね！（予定）

ヤ長…あとテトリスの作者パジトノフとかも泣いてた。「20Gモード早すぎて、わしプレイでけへんトノフ！」とまで言ってたね！

娘。…なんだか嘘臭さが漂ってきましたねぇ。この原稿書いているのショー開催前ですもんね！

ヤ長…うむ。真実のレポートは「そんなんアリカ」の「未来夢日記」にお譲りしようじゃないかって、これじゃアリカさんより入稿遅いのがバレバレだ！ こりゃ恥ずかしいね！ 穴があったら入れたいよ、ホント！

娘。…もう下品禁止！ とにかく「対戦ホットギミック フォーエバー」の隠しキャラ「ひみつ教師アシュオン」の紹介ですよね！ なにしろ「金剛腕衣門」じゃ紹介してくれそうにないキャラですからねぇ！

ヤ長…うむ。今回は翼が生えているあたり、教師というか人間でもないような気もするが、ぜひ彼の完璧な肉体美に熱いお仕置きをかましてやって欲しい！

娘。…このキャラクターは97年発売の「ソルディバイド」を知っていれば、笑えること請け合いです！ お仕置きにはアシュオンの親友、魔剣士のブォーグと大魔導師のピオラまで登場するというサービスぶりですよ！

ヤ長…こりゃもう辛抱たまらん！ 辛抱たまらんのう!!

娘。…でも隠しキャラって、やっぱりこういうネタなんですね、彩京って――

ヤ長…おや？ サカモト君はホモ嫌いかね？ ホモホモホモホモ

娘。…ま、また来月。

体育教師 アシュオン

「対戦ホットギミック フォーエバー」ひみつ教師出現方法

希に8人目の対戦相手として乱入してくる謎の親父、「ひみつ教師」の確実な出現コマンド

出現方法

（1）ゲーム開始後、7人目のキャラクター（教師2回目）まで、すべてお仕置きで「許す」を選択する。

（2）3回目の選択画面（空手部or不良少女）で「MN」と入力すると、「ひみつ教師」が出現。

手動ポンプでパンツに空気を送れ！ 俺様の股間は爆発寸前！ ちなみに後ろでポンプを動かしているのが、剣道部顧問のフォーグさんだ！

カラーでお見せできないのが残念だが、かなり青い。好意的に解釈すると、槍投げの選手に見えなくもないぞ！

（イラストレーション：もりおかしんいち）

学園で教鞭を執る外国人教師。年中半裸で背中には大きな翼、そのうえデスラーよりも青いときた。どう見ても教師には見えない彼の正体、ひとつ得意の麻雀で暴いてやろうじゃないか！

宛先はこちら
アルカディア編集部「刑事部屋」係

彩京のホームページはこちら
http://www.psikyo.co.jp/

今回のBGM：テクノ暗黒拳 第666番「俺は美少女戦士」

彩京取り調べ室 今月は、コーナー宛にきたお手紙に答えてみたいと思います。え～と『彩京刑事は二度とカラー復活できないのですか。もしできれば、何月号に復活できるか教えてください（千葉県 TKB君）』。…………イヤというほどカラーイラストの投稿がくれば、勘違いでカラーページになるかもしれません。え～続きましては……

中世のロマン、ミレニアムに現出!!

スパイクアウトを土台にしつつ、「剣と魔法」の中世世界をゲーム上で具現化したスラッシュアウト。その設定画をここに放出!!

SLASHOUT Graphic Arts

SLASHOUT™

［スラッシュアウト設定資料集］

Enemy｜敵キャラ

Porco
ポルコ

Bomba
ボンバ

Gatto
ガット

Lucer
ルーサー

Cape
ケープ

Osso
オッソ

02BOSS
Donna
ドナ(人形)
Sistra
シストラ(左手)
Destra
デストラ(右手)

01BOSS
Leone
レオーネ

Forbici
フォービシ

04BOSS
Gorgon
ゴルゴン

03BOSS
Forza
フォルツァ

05BOSS
Drago
ドラゴ

開発コメント

「雑魚はポップ、コミカルに。ボスはカッコ良く」とのオーダーで作成しました。敵キャラに関してはステージのイメージに合わせる形だったので、とりわけスムーズに進行しました。SLASHOUTの世界の文明の進行度は蒸気までなので、それをボスにも反映させようと言うことで、3ボスが出来ました。

SLASHOUT Graphic Arts

開発コメント

一番苦労したキャラです。オリジナルの世界観ということもあり、テクスチャーの表現方法に関してもいくつか実験してみたりと、試行錯誤の繰り返しでした。プレイヤーや敵キャラのすべての雛形になるだけに、かなりの時間を費やしました。デザイン自体は「型を持たないタイプで剣術も我流スタイル、スタンダードなキャラ」というオーダーがあって、全身防具というより、機動性を重視したデザインに仕上げています。
また企画当初、2Dのイメージを3Dで表現しようというコンセプトがあり、キャラセレクト画面も、ロケテストまでは2Dになってました。

邪を狩る魔法戦士

Slash | スラッシュ

国王軍所属の勇敢な戦士を父に持ち、幼い頃から修練の日々を過ごしたスラッシュ。16歳を迎える頃には、王国内でも5本の指に入る一人前の戦士へ成長していった。
―そして時は過ぎ、世界を襲う突然の災厄。王国を守るために戦い倒れていった父――。その敵を討つため、彼は旅立ちを決意する。

年齢■19歳
身長■178cm
武器■ロングソード「ガラハッド」
魔法属性■炎

[スラッシュ準備稿]

闇を照らす希望の光

Luna | ルナ

王家で生まれ育ち、小さい頃からいたずら好きのお姫様。城の者たちを驚かせようと、覚えたての魔法で外へ抜け出したルナの眼に映ったのは――魔物に傷つけられ、助けを求める人々の声。
――そこは、この世の地獄だった。自分の身につけた魔法が役に立つことを喜び、人々を救うため、ルナは城をあとにした。

年齢■18歳
身長■163cm
武器■半月刀「シヴァ」
魔法属性■光

[ルナ準備稿]

22.935 cm

45.25cm

19.50cm

64.75cm

開発コメント

「女キャラは踊り子で」というオーダーでデザインを始めたのですが、キャラクターがたくさん出るゲームということもあり、腰全体に巻く布などのデザインなど、処理が重くなるものは、なるべく避けました。せめて髪だけは、ということで、髪の毛は揺らすようにしました。モーション班が、ベリーダンスやアクション部分で踊り子らしさを表現してくれたと思います。

心優しき森の守護者

Axle アクセル

静かな森の中、動物や鳥達と何不自由なく、穏やかな毎日を過ごしていたアクセル。しかし、世界を覆った邪悪な雲と魔物によって、平穏で幸せな日々は崩れさっていく。
いつしか、激しい怒りで争いと無縁だった心優しい木こりは戦士へと生まれ変わり、魔物を倒すべく森を旅立っていった。

年齢■34歳
身長■192cm
武器■戦斧「バッカス」
魔法属性■地

開発コメント

「蛮族をイメージしてくれ」というデザインリーダーの要望で制作に入りました。特に4Pカラーは全身ペインティングで肌の露出が少なくなる様に、とのことで、「ブレイヴハート」を参考にしてくれと頼まれて作りました。でも、実際にゲーム画面に出してみると「テクスチャーがバグってる」とかスタッフに散々に言われました。試行錯誤の結果、ようやく今の色に落ち着きました。

【アクセル準備稿】

[スラッシュアウト設定資料集]

荒野に吹く一陣の風

Kamui カムイ

年齢不詳。その目的や行動など、一切の詳細が不明の謎の忍者。黙して、ただ眼前の魔物を討ち倒すのみ。

年齢■不明
身長■182cm
武器■忍者刀「ユキムラ」
魔法属性■風

開発コメント

最初は「東洋風ではない忍者を」とのことでしたが、シーフの様に見えてしまうということで、和風なものに変更になりました。コンセプト変更後からは、一番作成時間のかからないキャラでした。

[カムイ準備稿]

ボツキャラ

アルカディア 読者プレゼント

ナムコ提供

No. 3
「Mr.ドリラー＆Mr.ドリラー2」ポストカード 10名様

様々なグッズジャンルに進出している「Mr.ドリラー」の中でも、割とポピュラーなポストカード。グッズコレクターなら是非とも入手しておきたい。このポストカードで、身近なドリラーに手紙を出してみては？

アスキー提供

No. 1
アスキースティック ファイティングタイプ CAPCOMバージョン＆SNKバージョンセット 10名様

No. 2
アスキーパッド ファイティングタイプ CAPCOMバージョン＆SNKバージョンセット 10名様

ゲーセンで絶好稼働中！ 格闘ゲーマーの期待どおりにデキに仕上かっている「CAPCOM vs. SNK」がDC版で発売。このパッドorスティックを手に入れて、家庭用でバリバリにやりこみ、ゲーセンで更にヒートアップしよう。どちらのセットにも、キャラクターの特製イストラクションカード付きです。

バンプレスト提供

No. 4
「ジョジョの奇妙な冒険」DXフィギュア 3名様

プライズマシンに入っているのに、重くて全く取れない！ と、評判らしいジョジョフィギュアを承太郎＆DIOのセットでプレゼント。ファンは是非とも部屋に飾って、自分の部屋をジョジョワールドにしてしまおう。

編集部提供

No. 6
「パカパカパッションスペシャル」オリジナルサウンドトラック 3名様

たとえ何があってもパカパカは不滅です！ というワケで、パカパカパッションスペシャルのサントラCD（新ジャケット版）を3名様に。PS版専用曲やオリジナル音源版も収録したゲロZも驚嘆の1枚だ。これを聴いて自己ベに挑め！

5-B
5-C
5-A

No. 5
「Mr.ドリラー」Tシャツ 7名様

以前、アルカディア本誌でも紹介した「FIND-OUT READY TO WEAR」で発売された、格好いいデザインのドリラーTシャツ。そのあまりの人気で、今では入手が困難なシロモノだぞ！ これからの季節はインナーとして活用し、さりげなくドリラーをアピールしておこう。

トライアミューズメントタワー提供

No.7
プライズグッズ詰め合わせ 10名様

ゲーセンデパートの異名を持つトラタワからプライズグッズの詰め合わせをプレゼント。写真のモノ以外にも、ギャルギャルした鏡やマニアックなフィギュアなどもセットに。色々と期待して応募してもらいたい。

締切
10月19日（木）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさえていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1〜2ヵ月かかることがありますのでご了承ください。

「何でもいいからくれッ！」
No. eb！ 当選人数未定

プレゼント番号欄にプレゼント番号の他に「eb！」と記入しておくと、上記のプレゼント抽選に外れた人に編集部内で発掘されたゲームグッズを再抽選してプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ＆当選人数も決まっていません。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入して下さい。

シグマ提供

No. 8
シグマ オリジナル ジョーカーマウスパッド 10名様

シグマのメダルゲームでお馴染みのジョーカー。そのシグマ歴代のジョーカーの顔が描かれたマウスパッドをプレゼント。ただのマウスパッドでは無く、電卓も付属しているので実用性はピカイチです。

PRESENTS

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

■巻頭特別企画

©SEGA / AMUSEMENT VISION,LTD., 2000

完全版！アミューズメントマシンショーリポート(仮)

今号の速報に引き続き、先日行なわれたAMショーの、さらに詳しい情報を掲載。行けなかった人も待っててね。

最新ゲーム情報

プラネットハリアーズ(アミューズメントヴィジョン)
燃えろ！ジャスティス学園(カプコン)
コズミックスマッシュ(セガ／ロッソ)
デスクリムゾンOX(セガ／エコールソフトウェア)

攻略特集

CAPCOM VS. SNK(カプコン)
GUILTY GEAR X(サミー)
THE KING OF FIGHTERS 2000(SNK)
ドラゴンブレイズ(彩京)

アルカディア2000年優秀作品ノミネート

やはりやります、アルカディア大賞。今年発表されたタイトルの中から、優れた作品を決定する、その方法とノミネート作品を公開！

次号12月号No.7の発売は 定価580円
10月30日(月)発売予定

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションX」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■K.O.F.2000
「KOFっ子ソサエティ」
sp_kof@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします(推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x 5cmぐらい)。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けて下さい。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
※12月号(No.7　10月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

1月号(No.8　11/30発売号)への投稿締め切りは……
10月23日(月)消印有効

2月号(No.9　12/30発売号)への投稿締め切りは……
11月17日(金)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

●映画を観に映画館へ行く。音楽を聴きにライブへ行く。野球を見に球場へ行く。当然ゲームをしにゲーセンへ行くのだ！　現実にはDVDを観ればいいし、CDを聴けばいいし、TVをつければいいし、コンシューマで遊べば十分なのかもしれない。それでも映画館にライブに球場に、そして今日もゲーセンに向かう自分がいるのだ！（でも自分のプレーを見られるのは恥ずい……眼鏡っくす林）

●やっぱりゲームセンターという場所が好きなんだな。まだまだコンセプト次第でどんな店にも化けられるはず。多くの客を取り込みたいって気持ちは分かるけど、それが実現できてる店って本屋やファーストフード店とか？　そこまで行かずとも、お店独自の特色でお客さんを魅了してほしい。（さわたり）

●閉店前のゲーセンは、祭りの最後と似た雰囲気に呑まれていくのが心地よい。言葉を交わしたことは無いが、顔は知っている。その程度の仲だが、その場に居合わせた者たちが独特の高揚感に包まれていく。プレイヤー同士が共感できる時間がある場だからこそ、ゲーセンに行くのだ。（霜田）

●僕の初ゲーセンは、確か1977年。恐らくゲームセンターはまだなかったから、バッティングセンターだったかな。インベーダー前夜だった。お金がなかったから、ほとんど見ていただけだったけど。そんなわけで、ゲーセンisマイライフ。特に意味もなくゲーセンに行っている。（杉田）

●初ゲーセンは小学生の時。悪友のエガに連れられて駄菓子屋ゲーセンに行ったのが最初だったかな。その後は、面白いゲームがあれば通ってました。パックランド、ローリングサンダー、妖怪道中記、アサルト、スターブレード、鉄拳、キャリバー……なぜかナムコばっかだ。（マッスル北裏）

●低い天井、店内は真っ暗、有線なんかナシで大音量のVGM。最深部でひたすら麻雀をプレイするサラリーマンと、なぜか売っているアイス。新作を奪い合う敵は皆無。そこでひたすらお気に入りのゲームをプレイ……俺的にはコレが理想であり、これなら毎日通うね！（イタキョ翁）

●やりたいゲームがあるから、見知らぬ相手と対戦したいから、仲間たちと大はしゃぎしたいから……。僕にとってゲーセンに行く理由はたくさんある。でも、これらは"あえて挙げるなら"かな。普段は理由なんて考えないし、本能がカラダをゲーセンに向かわせている感覚に近い。（マジン）

●子供の頃は「いつもの友達とゲーセンへ」純粋にゲームをしに行っていた。それはそれで楽しかったが、ストII時代「ゲーセンで一緒に遊ぶ友達」ができてからは、もっと楽しくなった。あの時代お世話になった方々、感謝!!　そして現在一緒に遊んでくれてる方々、今後もヨロシク。（河野）

●少年期を野山で過ごしたので、玩具とか文明の利器ではなく、木の上に小屋を作ったり、竹で弓矢を製造しちゃうようなサバイバルな子供だった俺。ある日タマタマ入った玩具屋の離れにあったゲームコーナーに衝撃を受けたのも無理からぬこと。その衝撃を表現するなら「ばぼ〜ん」だ。（ひで）

●友人と遊ぶために＝50%　景品を取りるために＝20%　メダルゲームをするために＝10%　空き時間を潰すために＝9%　アルカディアの取材のために＝6%　デートの時、相手の終電がなくなる時間まで引っ張るために＝5%　業界団体のアンケート方式で答えてみました。（T.K.）

●「気軽に人とコミュニケーションが取れる」これがゲーセンに行く魅力だと思う。いちいち集合かけなくても、同じ趣味の人間が集まる。安心感があるって言うのかなぁ？　居心地よし、だから行く。あと、ゲームを通じて色んな人の性格が垣間見えるから好きだね。（プレッシャーに極端に弱い　&ぅ）

●アーケードゲーム初体験は多分ゼビオス（ピ〜コ基板）。ハナタレ小僧の僕は、オカンの財布から小銭をかっぱらってはゲーセンに足繁く通い、アドーアギレネスとの死闘に一喜一憂したものです。今は食費をケズってバカ三昧。ゲーセンという場がそうさせるんでしょうね。（タモひな）

●マリオブラザーズやらギャラクシアンやら、いろいろやった少年期。駄菓子屋やプラモ屋にビデオゲームが置かれていた。今、僕がゲーセンに行くのは、昔、駄菓子を買いにいったのと同じ感覚だ。言葉にするなら、行けば好きなものがあるから、かな？（メールアンケートご協力に大感謝！　高橋）

●ゲーセンには主に対戦格闘をやりに行く。近頃実生活においてあまり感じなくなった勝負の緊張感がたまらなくいいよね。学生の頃は運動部に所属していたから、ひしひしと感じることが多かったんだけどな……そんな俺を満足させてくれるのはもう格ゲーしかないのか？（おじゃ）

●今月から憧れの本誌で仕事ができるようになりました。思えば物心つく前からゲーセンに通い、これまでに車の一台は余裕で買えるであろうお金をつぎ込んでいます。今でも一日に1回は必ずゲーセンに行ってるから、生涯でどれだけゲーセンに投資することになるのやら……。（田名網）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　林久徳
■副編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／目田知明／安藤慶祐／荒川保／高橋誠／小沢正／田名網陽平
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／MVP／かっちん／karu.／閃屋／GrayZone／京城／COSPA／C・LAN／Jurio／SHO／Joe／庄司卓／するずる／善之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／椅田直樹／はまー／VMT-RED／福田柵太郎／藤沢弾／ももやん／モリスケ／ヤマダ課長&広報娘／YYY／若人
■取材協力　株式会社 シグマ 経営企画室／株式会社 セガ・エンタープライゼス 広報企画室／株式会社 タイトー 広報宣伝部／株式会社 ナムコ コーポレートコミュニケーション室 広報課／株式会社 エイ・クリエイト コインジャーナル編集部／株式会社 アミューズメント産業出版
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井和之（THINKS NEO）／大島リエ／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　いづなよしつね／えのあきら／きらり屋／G=ヒコロウ／そうま竜也／田渕健康／ムドウ／VOVO／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 11月号 [No.006]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.006

第1巻 第6号 通巻第6号　平成12年11月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-11

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は192ページをご覧ください。裏面の質問事項は下記をご参照ください。空きスペース等には感想やイラストなどご自由にお書きください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃ からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、ハガキが折れ曲がっていたり汚れていても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいて構いません。切手は不要です。

●マークシート記入例　良い例　悪い例

【アルカディア 11月号 [No.6]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1〜76の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1〜76の番号の中から選んでください。

1. 表紙　ドラゴンブレイズ
2. 速報!! アミューズメントンシンショー
3. なぜ、僕らはゲームセンターに行くのか？
4. ゲーセンに行く理由・その魅力とは
5. 日本ゲームセンター年表 〜ゲーセン、その進化と繰り返しの歴史〜
6. プレイヤー視点によるゲーセン
7. 一日店員入門
8. ゲーセン繁盛記
9. ゲーセンの苦悩
10. ゲームセンターの未来像
11. カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
12. ドラゴンブレイズ
13. ガンスパイク
14. 燃えろ！ジャスティス学園
15. リッジレーサーV
16. BRAND NEW UPDATES
17. News Transmitter
18. SEGA GAME MUSIC Vol.2復刻版インタビュー
19. ゲーセン店長座談会
20. そんなんARIKA
21. プラネットハリアーズ
22. サイヴァリアビジョン
23. 1944 THE LOOP MASTER
24. がんばれ運転士!!
25. 東京バス案内
26. 婆裟羅
27. ミスタードリラー2
28. ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
29. スラッシュアウト
30. ギルティギア ゼクス
31. バトルギア2
32. マーズマトリックス
33. LONG RUN GAMES' BOOSTER
34. 鉄拳タッグトーナメント
35. パカパカパッションスペシャル
36. 全国ゲーセンイベント準備会
37. 初心者Step Up☆列伝 第2弾 エキサイトファイター翔
38. ゲーマー用語の基礎知識
39. ARCADER・NEO
40. 20世紀アーケードゲームの表現　ハードウェアミュージアム
41. 無差別範疇十傑衆
42. ジャンク新聞
43. Joystick Troopers
44. Rescue Emulator!
45. GAME CENTER MAP
46. ハイスコア全国集計
47. ATARI Forever!!
48. 日報アシュラバ
49. ギルティギア ゼクス アソシエイションX
50. 立体貴族
51. コスプレ・プレイスタイル
52. アルカディア フロンティアーズ
53. ゲーパロ館
54. ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
55. ゲームセンターよく見る伝
56. 庄司といづなのゲームパラのいヤ
57. パンドラキャロット改
58. 猛者通信ぽペソ
59. Digital Disc Archive
60. ZUNTATA Sound College
61. 彩京刑事
62. 設定資料集 スラッシュアウト
63. プレゼント
64. テトリス THE ABSOLUTE
65. クラッキン DJ
66. セガ ストライクファイター
67. ゴルゴ13
68. ナスカー アーケード
69. コンフィデンシャルミッション
70. ニンジャアサルト
71. マイティ！パン
72. ガンバリィナ
73. ジャイアントグラム2000 〜全日本プロレス3 栄光の勇者達〜
74. メダル「始めてみよう」物語
75. プライズワンダーランド
76. 筐体百景

Q3.所有している家庭用ハードウェア（複数回答可）。

1. ファミコン
2. マスターシステム
3. PCエンジン
4. メガドライブ
5. スーパーファミコン
6. メガCD
7. NEO GEO ROM
8. NINTENDO64
9. 3DO
10. NEO GEO CD
11. セガサターン
12. プレイステーション
13. PC-FX
14. ドリームキャスト
15. プレイステーション2
16. ゲームボーイ
17. ゲームギア
18. ネオジオポケット
19. ワンダースワン
20. コントロールBOX
21. 筐台

Q4.学校・職業・その他

1. 小学生
2. 中学1年生
3. 中学2年生
4. 中学3年生
5. 高校1年生
6. 高校2年生
7. 高校3年生
8. 短大生
9. 専門学校生
10. 予備校生
11. 大学生
12. 大学院生
13. 社会人
14. 自由業
15. 主婦
16. 無職
17. その他

ご協力ありがとうございました。

【お詫びと訂正】

アルカディア10月号の記事中で以下の誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

P169「A-Fro」で、岡山県P.Wさんのイラストに URLが掲載されておりますが、これは8月号にて採用させていただいたN.P.KATOUさんのURLが間違って残ってしまったものです。

郵便はがき

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンタープレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.006
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	（　）	
住所	都道府県	市郡区		
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?		はい	いいえ	

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

郵便はがき

料金受取人払

世田谷局承認

205

差出有効期間
平成14年3月
20日まで
（郵便切手不用）

154-8736

205

（受取人）
（株）エンタープレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.006 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	（　）	
住所	都道府県	市郡区		
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?		はい	いいえ	

Q7.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルがありましたら教えてください。
A7.[　]

Q8.この本「ARCADIA」を何でお知りになりましたか？
A8.[　]

Q9.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか？
A9.[　]都道府県 [　]店

Q10.いつも読んでいる雑誌を教えてください。
A10.[　]

SCITRON DISCS CD INFORMATION

発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社（http：//www.scitron.co.jp/label/）
販売元：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

ハングオン,グラディウス,ゼビウス･･･伝説はついに現実に!!

大好評の復刻盤シリーズ第2弾登場!!

こだわりのダブルブックレット仕様

復刻ブックレットと新規ブックレットを封入！ 新規ブックレットには、今回のゲームタイトルのカタログやテクニック集、またコンポーザー"HIRO"&"Funky K.H"両氏のスペシャルインタビューも新規収録した超豪華仕様!!

収録内容は4タイトル!!

86年「FANTASY ZONE」
買い物システムが斬新なシューティング

85年「HANG ON」
体感ゲームシリーズ第1弾

86年「ENDURO RACER」
体感バイクゲーム第2弾

86年「QUARTET」
4人同時グループアクションゲーム

-GAME SOUND LEGEND SERIES-

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.2
／セガ

SCDC-00052 ￥2,100（税込）

2000.10.18 IN STORE

〈収録内容〉
［FANTASY ZONE］OPA-OPA／HOT SNOW／DON'T STOP／他10曲［HANG ON］advertise／HANG ON／他2曲［ENDURO RACER］Main BGM／bgm2／他3曲［QUARTET］Miami Samba Machine／OKI_RAP／他4曲／全28Tracks

© SEGA 1986,1987

ゲームミュージック復刻盤の記念すべき第1弾!!

-GAME SOUND LEGEND SERIES-

セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1
／セガ

SCDC-00024 ￥2,100（税込）

NOW ON SALE

〈収録内容〉
［OUT RUN］MAGICAL SOUND SHOWER／PASSING BREEZE／SPLASH WAVE／LAST WAVE［SPACE HARRIER］9曲［ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD］6曲／全19Tracks

レジェンド（ゲームミュージック復刻盤）シリーズ続々リリース!!

-GAME SOUND LEGEND SERIES-

コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.1
／コナミ

SCDC-00050 ￥2,100（税込）

2000.11.1 IN STORE

-GAME SOUND LEGEND SERIES-

ビデオ・ゲーム・ミュージック
／ナムコ

SCDC-00003 ￥2,100（税込）

2000.11.22 IN STORE

THE KING OF FIGHTERS 2000メモリアルCD ここに集結!!

2000.10.12 IN STORE

-ARRANGE SERIES-

THE KING OF FIGHTERS 2000 ARRANGE SOUND TRAX
／SNK新世界楽曲雑技団

SCDC-00041 ￥2,940（税込）

梶原順(G),吉弘 'Pretty Honey' 知鶴子(Key)ほか、ネオジオサウンドには欠かせないお馴染みのメンバーによる魅惑の演奏、新世界楽曲雑技団が贈る白熱の14曲！

〈収録内容〉
KD-0084（主人公チーム）／TERRY115（餓狼チーム）／The Trooper（怒チーム）／Good Bye ESAKA（草薙京）／Ice Place（クーラ・ダイアモンド）／SLASHER ZERO（ゼロ）／他全14Tracks

-ARCADE SERIES-

THE KING OF FIGHTERS 2000 サウンドトラック
／SNK新世界楽曲雑技団

SCDC-00035 ￥2,310（税込）

NOW ON SALE

オリジナルBGM全曲＋VOICE集を含む内容ギッシリのCD2枚組で登場!! しかもCDは特殊パッケージと超豪華!! 全50 Tracks

-DRAMA SERIES-

THE KING OF FIGHTERS 2000 ドラマCD
／SNK新世界楽曲雑技団

SCDC-00042 ￥2,940（税込）

NOW ON SALE

新キャラも登場!! “KOF”の世界を、さらに広げる書下ろしストーリー!! TBS系ラジオ「子安、氷上のゲムドラナイト」オンエアー分+未放送シナリオを含んだ完全版!! 全8 Tracks

グランドマスターを越え、"The Absolute(=絶対者、神)"の領域へ……

TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

Text：京城

※掲載された記事内容は、開発中の基板によるものです。

いよいよ発売まで一ヵ月を切ったテトリスT・A。ヘビーユーザーはもちろんのこと、気軽にテトリスをプレイしたい人も楽しめる新要素てんこもりだ

発売直前！システム面を総ざらい

正式タイトルが「テトリス・ジ・アブソリュート・ザ・グランドマスター2」に決定し稼動まで1ヵ月を切ったテトリスT・A。

基本的な操作感は前作にあたるテトリスGMそのままに新たなプレイ評価システムとさらに洗練された操作性がウリの今作は、テトリスファンならずとも要チェックの作品。

テトリスはおもしろそうだけど、難しそうだし……という君も、このT・Aでテトリスデビューだ。

1人プレイのモードにはブロックの落下速度が遅く、100レベルごとにアイテムが出現する「ノーマルモード」とグランドマスターの称号を目指す「グランドマスターモード」の2つがある。自分の腕前に応じてモードを選ぼう。

ノーマルモードはレベル300、グランドマスターモードはレベル999でゲームクリアだ。

対戦モードも期待大。前作でもパズルゲームには珍しく対戦台が多数設置されていたが、T・Aでも盛り上がりは間違いなしというところ。

今回は「規定レベルに相手より先に到達」「規定タイム終了時に相手よりレベルが上」という新たな勝利条件が加わったので、より白熱した戦いが楽しめそうだ。

ノーマルモードはレベル300でゲームクリア。点数勝負だ。

ノーマルモードとグランドマスターモードの2種類から選択可能。

レベル700以降もテンポアップ。みるみるうちに積み上がる！

GMモードではレベル500でブロックの落下速度は最高速に。

ダブルス

大きなフィールドを2人で埋めていくダブルスモードもT・Aの目玉のひとつ。2人がシンクロすれば楽勝かも？

またこのモードはレベル300でゲームクリアになる。

声を掛け合ってプレイすれば盛り上がること間違いなし。

メダルの色が変化する

点灯する「メダル」は条件を満たすたびに銅、銀、金とその色が変化していく。ちなみに筆者はSTとSKしか点灯させられません。

銅、銀、金とメダルの色が変化。ゴールドメダルを光らせろ！

新アイテム

……くるくると反転で、頭も混乱。凶悪なアイテムが多い中、まだましな部類？

ゲー事典 ダブルスモードでは消したライン数によって、それぞれブロックの落下スピードが変化する。落下スピードの遅いブロックの上にもう片方のブロックを乗せて移動する、といった操作も可能だ。2人の協力次第で色々な事ができそうだね。またどちらかのプレイヤーが積み上がってしまうと、2人ともゲームオーバーになる。

テトリス基礎講座 覚えておきたい最低限の知識

基本の考え

まずブロックの待ちを広くすること。これにつきる。

具体的にいうと、次にどの種類のブロックが落ちてきてもいいように積んでいくことで、なるべく縦2マス以上の穴は1つに抑え、フィールド上の凹凸をできるだけなくしていくのが、もっとも基本的な方針になる。

最終的に目指す積み方は左図①のもの。この一番左に赤待ちを作り、その上を2マスに拡げていく積み方は赤がしばらく降ってこない時でも、黄色、紫、水色オレンジ、青でラインを消して赤待ちを潰すことのない理想の配置だ。左側で待たない理由は下の赤ブロックの特性を読んでもらえれば分かるはずだ。

テトリス（4ライン消し）待ちを1つ作り、その上から穴を2マスに広げていくやり方。高得点と最速タイムを狙う上での理想の積み方だ。

図1

赤ブロックの特性

ある程度積み上がった状態で赤ブロックを立て損なってしまい、順調だったプレイが音をたてて崩れていった……というのは、すごくありがち。しかし先行入力で立てて移動させると、1マスの穴ボコにハマって左右に動かせない。結論から言うと赤ブロックは横にした状態でスライドさせ、穴の上に来たら回転させて入れるのがベスト。分かりやすく言えば赤を入れたい縦穴の上に赤を横にした状態で移動させ、ブロックの右から2マス目と穴のX軸を合わせてボタンを押すようにすれば簡単に赤を立てられる（図②）。

ブロックが横の状態で右に渡し、右端に着いたら回転ボタンを押す。

下2マス分の空きがあれば、赤ブロックは立つ。そのままレバーを右に入れて縦穴に入れる。

図②

最高速では、このような状況が発生しがち。こうならないよう、フィールドの真ん中付近は常に平らにしておこう。

赤ブロックを立てるには、縦穴と赤ブロックの右から2マス目のX軸を合わせて回転ボタンを押せばオッケー。

図③

最高速20Gへの対処

グランドマスターモードのレベル500以降は、ブロックの落下スピードが最高速になり、ブロックが落下してくる前からレバーを入れていても、フィールドに着地するまでに1マスも動かない。つまりブロックが落下位置に着地した状態から、左右にブロックを転がして入れるしか方法がなくなってしまうわけだ。

最高速でブロックを転がすときは、そのブロックが一番横に長い状態でスライドさせるのが基本。ブロックの横幅が2マスなら1マスの穴は問題なく越えられるし、横幅3マスなら2マスの穴も大丈夫。

たとえば図⑤ではオレンジを初期の状態で右に移動させようとすると、すぐ引っかかってしまう。これはまず先行入力で正回転させ、着地したのを確認したらレバーを右に入れっぱなしにしてブロックが右端に着いたら最後にもう一回正回転させれば、問題なくブロックが入る。左右逆の地形なら、青ブロックを逆回転で同じように入れることもできる。

ありがちな失敗例として、最初に先行入力した形で右端まで持っていってしまい、動かせなくなるというものがある。ブロックが回転できない理由は**ブロックが回転した後に、そのブロックが存在できる空間がない**というひとつだけ。ただ、縦軸のズレはどうにもならないが横方向のズレは自動的に修正してくれるので、うまく活用していくと大きな戦力になる（図③）。

他に注意する点としてフィールド中央の、ブロックが最初に着地する場所を平らにしておくことがあげられる。特に図④の水色ブロックは先行入力で回転させても下に1マス突き出たブロックの形状をしているため、ハマってしまいやすい。この状況にならないよう、特に気をつけてブロックを積んでいくように。

正回転ボタンで先行入力、着地で、もう1回正回転させて突起が上を向いた状態でブロックを左端に持っていき、

端に着いたら逆回転ボタンを押せば入る。両方の回転ボタンを活用できれば、積み方のバリエーションも豊富になるぞ。

図④

ブロックが右端に着いたら正回転ボタンを押せば、オッケー。

横にした状態でブロックを右端に持っていく。この間レバーは右に入れっぱなし。

正回転ボタンで先行入力、着地で、もう1回正回転。

図⑤

回転入れ

図⑥の回転入れは使う機会が多く、実用性が高いものばかりだ。回転入れは初めて見ると驚くかもしれないが、冷静に見てみれば理屈は通常の回転法則とまったく同じで、回転後にブロックが存在できる空間さえあれば実行可能だ。ひとつずつものにして対応できる状況を増やしていこう。

図⑥

ゲー事典

ノーマルモードで出現するアイテムは毎回、固定になっていて、レベル100で「FREE FALL」、レベル200で「DEL EVEN」が落ちてくる。このモードではスコアでランキングが決定されるため、ただテトリスを取るだけでなく連続消しのコンボなどを狙っていく必要がありそうだ。

今までとまったく違う本格派DJシミュレーションゲームが登場だ！

CRACKIN' DJ™

TEXT：Jurio

今までの音ゲーとどこが違うの？

今までゲーセンに登場した音ゲーというと、「○○シミュレーション」と題して、本物っぽく擬似体験ができるというのを売り文句にしていたが、実際はゲーム性に重点が置かれたものが多かった。
しかし、今回紹介するクラッキンDJは可動するターンテーブルやフェーダーを搭載することによって、より本物に近く、DJ感覚でプレイすることができるゲームに仕上がっているのが特長だ。また、自分なりにアレンジしたスクラッチなどを加えてプレイした り、本物のDJが行なうような高度なテクニックを織り込んでいくこともできるぞ。
更になんと言っても注目すべき点はビジュアル面だ。面白い音ゲーの要素として、ゲーム性、注目度、プレイしているときの爽快感、ビジュアル性などが挙げられるが、このゲームでは特にビジュアル面に力を入れていることがうかがえる。いくらゲームが良くても、それにともなった演出がないと、やる気が半減するからね。

PRESS START BUTTON
FREE PLAY

2つのターンテーブルとフェーダーを自在に操ってDJ気分を演出しよう

プレイするにはこれを使え！

ターンテーブル

まず筐体をぱっと見てターンテーブルが左右に2つあるのが目につくだろう。これはそれぞれが画面の左右から流れていくるオブジェに対応している。ポイントはなんと言っても音ゲー初の可動式となっているところ！

フェーダー

フェーダーは左右と真ん中の3カ所に入力することが可能。音声出力を操るのはもちろん、ゲーム上では画面中央から矢印型のオブジェが流れて来たときやキューイング＆カットインを行なうときなどに使用する。

ゲー事典 **今までの音ゲーとは違う!!**：今までの音ゲーをやっている人は各種入力を早めに行なうことをオススメする。従来の音ゲー感覚で画面を見ながら入力すると、全体的に遅れ気味になってしまうからだ。音楽に合わせて入力するといい。また、今回は紹介できなかったが、難度の高い曲になると、フェーダーとスクラッチを組み合わせた高度なテクニックが必要になる。

ゲームシステム紹介

さてゲームをプレイするうえでのルールを押えておこう。基本はターンテーブルやフェーダーを操って、画面の指示通りに演奏すること。うまく演奏できればグルーヴメーターのゲージが上昇、失敗してしまうとゲージが減ってしまう。ゲージがなくなってしまうと曲の途中でもゲームオーバーとなってしまうが、見事ゲージを残して曲を終了すれば次のステージへ進める。このへんはもはや音ゲーの定番とも言えるだろう。また、空押し（※欄外ゲー事典参照）がミスにならないため、スクラッチやキューイング&カットインなどをアレンジし、自分なりのグルーヴをクールに決めることができるぞ。

グルーヴメーター

このゲージがなくならないようにプレイすれば計3曲までプレイ可能。基本をしっかり押えておかないとあっという間に終了なんてこともあるのでしっかり頭に叩き込め！

フェーダーを左右へ

画面の中央から矢印型のオブジェが流れて来たら、矢印の方向に合わせてフェーダーを左右へ入力しよう。感覚的には少し早めを心掛けるとちょうどいいぞ。

キューイング&カットイン

フェーダー入力指示のオブジェと一緒にレコード盤が流れてくるときがある。これが来たらキューイング&カットインの合図だ。キューイングとはレコード盤を戻して曲を頭出しすることで、カットインとは曲と曲をタイミング良くつなぐことを意味する。まず、矢印が通過する前に半時計回りにターンテーブルを1回転させ、その後にフェーダーを矢印指定の方向へ入力してカットインすればOKだ。これが一連の手順だが、キューイング&カットインをミスするとゲージの減りがかなり激しいので確実に決めてほしい。

スクラッチ

このオブジェがライン上を通過する瞬間にスクラッチ（ターンテーブルをこする）すればOK。画面の左と右の2カ所から流れてくるが、これはそれぞれ左右のスクラッチに対応している。このときフェーダーは必ず真ん中にしておくのを忘れないように。またこれを行なうときに、ターンテーブルを回す方向も重要だぞ。たとえば矢印が左に向いている場合はターンテーブルの下を中心に考えて左へ（時計回りに）スクラッチしよう。連続でこのオブジェが流れてきたときは、それに合わせて16分で往復させればいい。成功すればグルーヴメーターのゲージが増え、連続で成功すればそれに応じて点数が跳ね上がっていくシステムになっている。まずはコスリになれることからはじめよう。

簡単な曲から始めて目指すは全曲制覇！　といきたいところ。

連続スクラッチを決めて一気に高得点を叩き出せ！

クラッキンDJをプレイしてみて by Jurio

曲セレクト画面の左端の曲がいわゆるプラクティスモードになっている

まず、今までの音ゲーとは一味違うな〜という印象を受けた。慣れてくれば稼動式のターンテーブルとフェーダーを使いこなして自分なりのプレイを披露できるとなると、シンプルだけどカッコイイアップライト筐体は、「カッコイイ自分」を演出してくれること間違いなし！　ゲーム的にもゲージの減りなどが比較的簡単に設定されているので、音ゲー初心者でも安心してプレイできるぞ。また、「今まで目立ちたいから音ゲーをプレイしていた！」なんて人にはピッタリだ。是非練習して華麗なテクニックを披露してくれ！

空前絶後のコラボレートがもうすぐ実現する!!

「こ、このビジュアルは……！」と思った人も多いであろう。そう、左のグラフィティは日本のトップグラフィティアーティストとして名高いKAZZROCK氏の手によるものなのだ。『CRACKIN' DJ』のビジュアルと非常にマッチしていて超COOL!! また、そのKAZZROCK氏とスポーツメーカーFILAの協力を得て、左のグラフィティが入った『CRACKIN' DJ』のトリプルネームTシャツが制作される予定であるというからスゴイ!!　今後『CRACKIN' DJ』のビジュアル展開からは目が離せないぞ!!

ゲー事典 空押し（からおし）：音ゲー用語のひとつ。ゲーム中に指示されたところ以外でターンテーブルなどを使用することを指す。音ゲーにはこの動作を「ミス」と判断するものと、そうでないものがある。本作「CRACKIN' DJ」では空押しがミスとならないため、曲の演奏を独自にアレンジしてプレイすることが可能だ。クールにプレイして、ギャラリーにアピールしよう!!

SEGA STRIKE FIGHTER

フライトシミュレータの傑作ここに登場！

エアラインパイロッツに続き、3画面のフライトシミュレータが登場。今度は旅客機ではなく、戦闘機だ！

Text：SHO

F／A—18ホーネット

アメリカ海軍の主力戦闘機であるF／A—18ホーネットは、対空、対地ともに抜群の能力を発揮する優れた戦闘機。今回、このホーネットをモチーフにしたフライトシミュレータがセガから発売されることとなったのだ。

しかも、エアラインパイロッツと同様に3画面の特殊筐体なので、視界が広く迫力満点！　本当に戦闘機のコックピットに座っている感覚にとらわれる充実感は、初心者からマニアまで満足できる。

操作系も操縦桿やスラストレバーのほかに、ラダーペダルまで付いた本格派仕様。また、視点切り替えレバーで視点を自由に操作できるので、真横の敵や、後方の敵も確認できるという優れもの。

また、マニア心をくすぐるだけではなく、初心者に優しいトレーニングモードも用意されていて、長く遊べ、楽しく操作を覚えることができる気配りも嬉しいところ。さあ、戦闘機に乗って大空を駆けめぐろうではないか！

3画面なので視界が広く、迫力満点のドッグファイトが楽しめる。

操作系パネル一覧

① 視点スティック
このレバーを動かすことによって、好きな場所を瞬時に見ることができる。前に倒すと上方、後ろに倒すと後方、左右に倒せば左右に視点が移動し、レバーを離すと元に戻る仕組みだ。すれ違った敵機がどの方向にターンしたのか確認するだけでも、重要なのだ。

② スラストレバー
車でいうアクセルの役割を果たしているのがスラストレバー。前に押すと加速し、後ろに引くと減速する。旋回するときには、減速するのが基本だし、素早く目標にたどり着くには加速が必要となる。

③ エアブレーキ
スラストレバーに着いているボタンはエアブレーキボタン。機体の後方に付いているエアブレーキがボタンを押すことで開き、一気に減速することができる。ドッグファイト時にはミサイルを避けたり、背後に回るときなどに使用することが多くなる。

④ 操縦桿
手前に引くと上昇、前に押すと下降、左右で機体のロール（回転）をすることができる。左右に方向転換するときには、ロールして機体が傾いた状態で操縦桿を手前に引けばOK。左右に移動しようとして操縦桿を左右に倒しても、ロールするだけなので注意。

⑤ バルカン発射トリガー
操縦桿に付いているトリガーを引くことでバルカンを発射することができる。当然弾数には制限があり、むやみに打ちまくると弾切れを起こすので注意。操作に慣れてくれば、戦闘機をバルカンだけで倒せるようになるので、余裕があれば試してほしい。

⑥ ミサイル発射ボタン
操縦桿上部に付いているボタンを押すことでミサイルを発射することができる。画面中央のマーカー内にターゲットを入れることで、ロックオンが可能となり、ロックしたらボタンを押してミサイル発射。ただ、ドッグファイト中に無理な体勢でミサイルを撃っても外れることが多いので注意が必要だ。

⑦ 視点変更ボタン
このボタンを押すことで、3種類の視点を選ぶことが可能。一番近いヘッドアップディスプレイ視点、計器が見えるコックピット視点、機体後方視点の中から好きな視点を選ぶことができるのだ。

⑧ スタートボタン
コイン投入後スタートボタンでゲーム開始。またデモ画面をスキップするときにも使用する。

⑨ ラダーペダル
足下に置かれたラダーペダルは、左右のペダルを踏むことで、機首の方向を左右に向けることができる。ただ機首が動く動作は遅いので、照準をあわせるときの微調整などに使うのが基本的な使い方だ。

画面の見方

① バルカン、ミサイル残数
ホーネットの主力兵器であるバルカンとミサイルの残弾を表示。ミッションをクリアすれば弾数は補充されるが、弾切れになると、攻撃目標を破壊できなくなりゲームオーバーを余儀なくされるので撃ちすぎには注意しよう。

② 制限時間
ミッションごとに設定されたタイムが表示される。表示されたタイム以内に規定のターゲットを破壊できないとゲームオーバーとなるので、素早い行動が必要。ミッションが難しくなるほど制限時間も長くなる傾向になっている。

③ 得点表示
攻撃目標を破壊するごとに、得点はどんどん上がっていく。またミッションをクリアしたときのボーナスや、空中給油、着艦などの特殊なミッションをクリアしたときもボーナスが加算されるようになっている。

④ 残りターゲット表示
ミッションクリアまでに破壊しなければならないTG数（ターゲット数）を表示。各ミッションによってターゲットの数は異なり、指定されたターゲット以外の敵機や施設を破壊しても得点が入るだけで、直接ミッションと関係があるわけではない。

⑤ 速度計
ヘッドアップディスプレイの左側にある数字と目盛りが機体の速度を表示。スラストレバーを使って加速や減速を繰り返すと、めまぐるしくスピードは変化する。空では背景がなくスピード感がなくなるので、速度計を見てスピードを把握しておくことも大事だ。

⑥ 高度計
ヘッドアップディスプレイの右側にある数字と目盛りが機体の高度を表示。上昇や下降の激しいドッグファイト中は、高度に気を付けておかないと、あっという間に地面に墜落してしまうこともあるので注意。

⑦ レーダー表示
自機の周りの状況を把握できるレーダー表示。自機を中心に、TGマーク付きの敵がオレンジ、そのほかの敵が紫、ミサイルが黄色、味方が水色という色で判断できる。また、三角マークで表示しているので、敵機がどの方向を向いているか分かるようになっている。

⑧ 機体ダメージ表示
画面右下に表示されているのが、機体ダメージゲージ。機体に敵の攻撃がヒットするたびにダメージが蓄積されていき、100%になったら機体が完全に破壊され、ゲームオーバーとなる。

ゲー事典 F／A－18ホーネットといえば、今やアメリカ海軍の主力戦闘機。空母に搭載されている機体も、ほとんどがホーネットに変わり、アメリカ映画に出てくる戦闘機もほとんどがホーネットになった。でも個人的には、F－14トムキャットのほうが好きなので、機体の選択ができればよかったのにな～と、くやんでしまうのはオイラだけでしょうか？

ミッション概要

選択できる3つのミッションはプレイヤーの熟練度を基準に考えられているので、初心者でも安心して遊べるのだ。

選択できるミッションは全部で3つ。初心者用のトレーニングミッション、中級者用のD国解放作戦、上級者用のR連邦掃討作戦というように、プレイヤーのレベルによって選択できるようになっているので、初心者の人も安心してプレイできる。

しかもトレーニングミッションは、それぞれの訓練を失敗してもゲームオーバーにはならず、必ず7つの訓練をプレイすることができるのだ。プレイ時間も長く充実できるので、自然と操作を憶えられるという親切設計。プレイ時には、自分にあったミッションを選択しよう。

セレクト画面でミッションを選択。初めてのプレイはトレーニングがオススメ。

D国開放作戦

中級者を対象としたミッションで、トレーニングとは違い、実戦という設定のもとにゲームが進行していく。それぞれのミッションには決められたターゲットがあり、指定数をすべて破壊すればミッションクリアとなる。また、クリア後は次のミッションを2つのうちどちらかを選択することができ、自分独自のルートで進むことが可能なのだ。このミッションからオペレーター嬢が登場。彼女の言うことはよく聞いておこう。

ミッションの説明にはオペレーター嬢が登場。でも最初は新人扱いされる。

実戦では対地攻撃や、ドッグファイトなどのミッションが用意されている。

- 地上攻撃 F海峡奪回作戦
- 空中戦闘 爆撃機迎撃 / 空中戦闘 空爆阻止
- 空中給油（ボーナス） / 空中給油（ボーナス）
- 地上攻撃 前線基地攻撃 / 地上攻撃 空港攻撃
- 空中戦闘 スクランブル発進 / 空中戦闘 援護要請
- 地上攻撃 石油プラント制圧作戦 / 地上攻撃 戦略拠点壊滅作戦
- 着艦（ファイナル）

トレーニングミッション

トレーニングミッションでは、プレイヤーが訓練生という形で、さまざまな訓練を進めていくことになる。機体を操縦するうえで最低限必要な基本訓練を4項目、その後応用訓練が3項目あり、それぞれの項目に点数が付けられ、最後に評価される仕組みだ。各訓練の冒頭には教官から説明があり、訓練生であるという疑似体験もできるというわけ。操作に慣れても、合計得点を競い合うといった別の楽しみ方もできるぞ。

上昇や下降といった戦闘機を飛ばすための最低条件をしっかり学ぶのだ。

訓練前には教官から説明を受ける。ちゃんと聞かないと怒られそうだ。

R連邦掃討作戦

上級者に設定されたR連邦掃討作戦は、中級者用ミッションよりも数が多く、より高度な操縦が要求される。基本的にはターゲットを破壊していくことに変化はないのだが、より多くのターゲット破壊を要求されたり、多数の敵機とのドッグファイトもこなさなくてはならなくなる。当然敵から受けるダメージもどんどん蓄積されるので、タイムばかりではなく、ダメージにも気を配らなくてはならない。

そんな中、ボーナスミッションとしてこなすことになる空中給油は、ボーナス得点のほか、機体のダメージも回復してくれるので、失敗することは許されない！ 敵の軍事施設、友軍機の護衛、空中戦闘など、多彩なミッションが目白押しだ。君はクリアすることができるか!?

鉄橋破壊指令では、超低空飛行で次々と鉄橋を破壊しなければならない。敵だけでなく左右の崖にも注意だ。

上級者用のミッションともなるとドッグファイトも敵機の数が倍増。君は多数の戦闘機相手に生還できるか!?

- 空中攻撃 攻撃機迎撃
- 地上攻撃 潜水艦基地攻撃 / 地上攻撃 ロケット施設攻撃
- 空中戦闘 輸送船護衛 / 空中戦闘 爆撃機護衛
- 空中給油（ボーナス） / 空中給油（ボーナス）
- 地上攻撃 鉄橋破壊 / 地上攻撃 レーダー施設攻撃
- 空中戦闘 空中哨戒任務 / 空中戦闘 援護要請
- 地上攻撃 軍事施設攻撃 / 地上攻撃 秘密基地攻撃
- 着艦（エンディング）

ゲー事典 上級者用のミッションであるR連邦掃討作戦では、効率よくターゲットを破壊しないとタイムが非常にシビアなミッションが用意されている。特に空中戦闘のミッションでは敵機の数が多いため、確実に撃墜していかないと袋叩きにされてしまう。旋回して敵の背後に回るときにはエアブレーキを駆使して闘わないと、常に自分が背後を取られてしまうので注意。

新たな依頼が彼のもとへ……

ゴルゴ13™

奇跡の弾道

©(株)ナムコ
©サイトウ・プロ／小学館

人気のスナイプシューティング、ナムコの『ゴルゴ13』に新たなミッションを加えたシリーズ第2弾がリリース!!　サウンド回りも一新、従来のステージも大幅にリニューアルされている。細かい部分もより遊びやすくなっているぞ。

●メーカー：ナムコ
●ジャンル：スナイプシューティング
●発売時期：2000年秋

担当：レヲン小池

10のミッションが新たに追加！

奇跡のスナイパー、デューク東郷に扮し、さまざまな依頼をこなしていくスナイプシューティング『ゴルゴ13』。その続編が早くもこの秋、アーケードに登場だ。

今作『奇跡の弾道』では、新たに10ステージが追加。今回も走行中の車のタイヤや戦車の砲塔など、突拍子もない標的が目白押しだ。

進行は、まず表示される5つのステージから任意に依頼を選んで挑戦、すべてクリアすると新たな5ステージが登場、という前作同様の形式。20ある依頼のうち、10ステージは完全な新作。残りの10ステージは前作のものからチョイスされているが、すべて何かしらの変化がある。前作で遊んだ人もそうでない人も、新鮮な気分で一流のスナイパーになりきれる『奇跡の弾道』。ぜひ挑戦してみてくれ!!

再び我々は神の領域を目の当たりにする!? 準備はOKだ。

コンティニュー画面もこのように……ムチのSEもイカス

さあ依頼を選べ。よく見ると旧ミッションのアイコンも変化

これが『奇跡の弾道』の筐体。といってもモノは前作と同じなんだけどね。ソフトのみの交換でOKというのはオペレーターにもうれしい作り。

従来のステージにも大きな変化

厳選された10ステージをリニューアルして再録！

前作で人気のあったものを中心に、新ミッションとのバランスを考えて選ばれた従来の旧10ステージには、大小さまざまなアレンジが加えられている。「半導体クライシス」のようにこちらの動きに反応して出現位置が変わるものや、標的の動きそのものが変化しているミッションもあるので、新たな気構えで挑戦する必要がありそうだぞ。

前作の経験から、左上に銃口を向けていると……あれ!? 標的が右から出現。

狙いがより正確に……倍精度演算モジュール搭載

練習ステージの弾数も6発に増えたぞ！

『奇跡の弾道』では「倍精度演算モジュール」を導入し、前作よりも銃の精度が上がっている。これにより狙いが精密になり、モニターが凸型のために起きる誤差も少なくなっている。精度ポイントが小数点のケタまであるのも特徴だ。また、店舗ごとに微妙に異なるサイトの「クセ」をより把握しやすくするため、練習ステージでの試射が2倍の6発になっている。ナムコのほうに寄せられたプレイヤーの意見を参考にしたとのこと。こういう細かい仕様の変更もうれしい限りだね。

練習ステージでは今回6発も撃つことができる。これで銃のクセをしっかり見きわめよう。

ミッションクリア画面。精度ポイントに小数点のケタがあるのがおわかりいただけるだろう。

ゲー事典 背景やアルゴリズムなど、さまざまな変化のある旧ミッションだが、前作で後半だったものは前半に、前半だったものは後半のステージになっている傾向がある。それに応じて難度も調整されている。ちなみに左で紹介しているもの以外の旧ミッションは「半導体クライシス」、「ターフ・マジック」、「暗殺の庭園」、「殺人教団の夜」、「クーデター前夜」だ。

前半の10ミッションを徹底解説

今回もステージは全20面。そのうち前半の10面がこれだ。前作のスペシャルステージもあるぞ。

1st STAGE

NEW 閉じられた玄室

ピラミッドの外から通風孔を暗視スコープで覗き、玄室の標的を狙撃する。難度はそれほど高くない。

NEW 爆弾魔からの挑戦状

エレベーターに仕掛けられた爆弾を撃つミッション。待てば待つほど標的が大きくなり、狙いやすくなるぞ。

トローリング・ボート

難度の高かった面だが、さすがに前半だけあって揺れは少なめ。海パンの色が……。

カットイメージ"G"

ダイヤの中心点を狙撃。手の動きが速くなっている。少し待ってから狙うと楽。

NEW ブリザード

雪原で7人の標的を撃つ。出現位置を覚えて素早く撃つべし。後半に持ってくるとタイムが厳しい。

2nd STAGE

NEW 講演者の過去

「ファイヤー・ウォール」に変わる縦揺れ面。ヘリからビル内の標的を見下ろす形で狙うミッションだ。

NEW 潜入捜査員

人質を盾にする犯人を狙撃するミッション。標的の動きをじっくり見て、しっかり狙うべし。

マフィアの履く靴

時間が夕暮れに変化。右足を置くポイントを覚えて狙おう。

独房という名の密室

扉の回転を見切って撃つ。遠景のグラフィックが森になった。

G暗殺計画

弾数は無制限。ガンガン撃ちまくれ。(これは前作の写真です。)

前作の最終面にあたる「スペシャルステージ」が今回は2NDステージの最終ミッションに採用。この面に限り、ほかの4つをクリアしないと選ぶことができない。内容は前作と同じで、まず迫り来る敵兵を時間内に倒し(遠近の区別なし)、最後にヘリを狙撃する。

今回もインターネットランキングに対応

プレイ終了後に表示されるパスワードを、ナムコの公式サイトに登録することで参加できるインターネットランキング。今回も健在だ。腕に覚えのある人はチャレンジしてみてはいかがだろうか? なお、当然ながら、前作と今作ではパスワードは異なっているので、そのまま流用することはできない。アドレスは左の通り。

http://namco.co.jp/

ハイスコアを狙うには正確さだけでなく狙撃の早さも実に重要。

ち、ちくしょう!! なんてやった!! 自信があるなら、パスワードを控えてナムコサイトにアクセス。

上級者向けのゴルゴモードも存在

本作品「奇跡の弾道」には、ミッションを選んでステージを進めていく従来のプレイモードの他にも、上級者向けの「ゴルゴモード」が存在することが判明! 現在わかっているのは、難易度がMAXであること、一発でもミスると即ゲームオーバーであること、しかも強制ステージセレクト、つまり依頼を選べないということ。まさに「ゴルゴモード」だ。

そのゴルゴモード、どうやら普通にプレイしても選ぶことはできないらしい。ゴルゴモードの入り方は、続報が入り次第お伝えしていこう。腕に覚えのある人は期待して待つべし。

ゴルゴモード

こちらが何らかの条件で選べるゴルゴモードだ。その条件やいかに

通常モード

これがタイトル画面。クレジットを入れると普通はこの画面になる。

ゲー事典 「独房という名の密室」のミッション内容は基本的に前作と同じだが、難度に応じて近景の縮尺が変化するようになっている。たとえば何度か失敗しながら前半面に選ぶのと、完璧なプレイで最後に選ぶのとでは、単純に見た目の大きさにけっこう差が出てくるぞ。実はこれ、前作からの仕様なのだが、今回は難度に対する拡大倍率の差が大きくなっているのだ。

見た目は「デイトナUSA」だが、中身は「セガラリー」だ!?

EA SPORTS NASCAR ARCADE

あの「セガラリー」シリーズを手がけた開発陣が、今度は「ナスカー」をプロデュース！　となればゲーム内容は……あとはやるしかないでしょう！

Text：亜音速の[illegible]師するする㊥

本物を感じろ！ これが「ナスカー」だ！

アメリカでナンバーワンのモータースポーツと言えば「ナスカー」だ。その最高峰のカテゴリーで、年間30戦以上も開催されている「ウィンストンカップ」を題材にしたゲームが登場するぞ！

ゲームで登場するドライバー、チームは実在するものを採用。3つ用意されているコースにも実在するものを採用することにより、本物を、より身近に感じながらゲームが楽しめるようになっている。

本物へのこだわりはそれ以外に、レース場内の放送や、雰囲気を盛り上げるピットワークまでも及んでいる!!

その完成度は「セガラリー」で実証済み！

このタイプのドライブゲームというと、同じセガ系では「デイトナUSA」がある。見た目が似ているので、同じ感覚で操作ができるのかと思いきや、その操作感覚はかなりシビアで「セガラリー」そのもの！　そう、このゲームはあの「セガラリー」のスタッフたちの制作したもの！　となればゲームの内容はバリバリのリアル指向！　そう簡単にはクリアをさせてくれないこと間違いなしだ！

シビアなのは内容だけにとどまらず、ドライビングポジションにも！　それが下の写真なのだが、わかるかな？

初級 TALLADEGA SUPERSPEEDWAY

3つあるコースのうち2つはオーバルコースだ。その形は個性的で見た目は単純そうなのだが、実際に走ると結構難しかったりする。

その1つが初級のレベル。コーナーは3つとシンプルだが、高速コース特有のいかに速度を落とさずに走るかという難問が待ち受けている！

ROLLING START

周回を重ねていく中で加速をしていき、なおかつ最速ラインを走る。単純だが非常にプレッシャーの大きい操作をくり返すことができるかどうかがこのコースの攻略のポイントになってくるだろう。

加速するテクニックであるドラフティング（別名スリップストリーム）もしっかり使わないと、上位へは行けないぞ！

ザ PIT WORK

ピットでのシーンは数種類あるそうな！

ピット進入は楽。あとはしっかり停止！

NASCAR'S DRIVING POSITION

腕を脇腹に密着させながらステアリングを握ることで、ステアリングからの大きな力に対抗できるようになるのだ！

ゲー事典　過去に日本でもそのレースが開催されたことがあるナスカーは、年間30戦以上もレースが行なわれ、各レースにはなんと15万人以上もの観客が集まるという大きなイベント。そのレースに登場するマシンはすべてアメリカ製で統一されているせいか、何から何までアメリカナイズされていて、アメリカの国技とも言える存在となっている。

通信対戦OK! もちろんタイムアタックも

レースゲームの面白さはバトルにもあるのだが、そのバトルも対CPUだけではなく、対人間もまた面白い。
この「ナスカー」では、なんと8人までの通信対戦ができる! デラックスの筐体が8台並んでいたらさぞすごいだろう(さすがにそれは……)。
ゲームの進行方法だが、レースモードでは従来からのチェックポイントを通過したらタイムが増える方法ではなく、制限時間内に規定の順位に達していないとゲームオーバーになるという方法を採用。常に前へ前へという緊張感を持って走ることになるぞ!

上級 Watkins Glen NEW YORK'S Thunder Road

単純なコースばかりが「ナスカー」ではない! いかにもサーキット! というように右に左にコーナーを持つコースとなっているのが上級。
きついコーナーあり、連続シケインありの歯ごたえ十分のコースなのだが、気が付いてほしいのは今までのコースが全部左曲がりだったこと!

重いステアリングをしっかり握り、ここで初めて右にステアリングを切ることに躊躇をしないようにしてほしい。
また、このコースではきついコーナーも存在する。コース外に飛び出していかないようにするため、ブレーキをしっかり活用したシビアな操作が必要になってくるぞ!

ザ PIT WORK

クルーにも個性が! 手前右の人って……。

上級ではピットレーンが右側になるぞ!

中級 RIR RICHMOND INTERNATIONAL RACEWAY

2つあるオーバル系のコースのうちのもうひとつが中級。
その形はやや初級と似ているが、コースの長さは3分の1ほどしかなく、すぐにコーナーが来るためにアクセル全開では走りにくいコースとなっている。速度の調整がしっかりできるかどうかという部分が問われるコースだ。

全開で走れなくなる部分のみを見てしまうと「足」の操作だけが難しくなるように思える。だが、初級よりもきつくなったコーナーでの重いステアリングの切り込みもかなり重要になってくるので、「腕」の操作もしっかりマスターしていかないと完走は見えてこないぞ!

ザ PIT WORK

クラッシュすればボディも交換する!

ピット進入が難しい! さらに停止位置も!

本物を感じさせるDX筐体!

加速テクニック「ドラフティング」

レースにおいてひとつでも順位を上げるために必要不可欠なテクニックが「ドラフティング」。いわゆる「スリップストリーム」である。
この効果は、画面左下にあるメーターにより、効いているのかどうかを簡単に目で確認できるようになっている。

水色のゲージが溜まっている状態で、ドラフティングできているかが分かる。

ゲー事典 ナスカーのイメージというと、インディー500レースが日本でも放映されていたということもあってか、楕円形のコース「オーバルコース」をとにかくぐるぐる回るレースというイメージが強い。だが、そのオーバルコースの形にもいろいろあるうえに、普通のサーキットでも行なわれたり、日本では考えられないが市街地をコースにしてレースが行なわれていたりもする。

この秋、極秘指令が下される。

CONFIDENTIAL MISSION™

The last trump for the peace of the world.
これが、20世紀最後の任務。

text 閃[illegible]

NAOMI 3Dガンシュー

スパイを題材とした3DのガンシューティングがNAOMI基板で登場。

右下のストーリーを読んでもらえばわかるとおり、スパイ映画のような迫力あふれる舞台は博物館から始まって、徐々に敵の潜伏地へと侵攻していく流れになっている。

途中で倒した敵が落とすアイテムを回収することで、展開を有利に運ぶことができたり、随所に散りばめられたミニゲームなどのイベントの成功、失敗によって、進路が分岐することもあったり。すべては君の銃さばきにかかっていると言えるだろう。

そしてこれを盛り上げる、NAOMI基板によって描き出された美麗なCGの世界。銃ひとつを手に、テロリストの潜伏地に侵入していくスパイ映画さながらの醍醐味をぜひとも堪能してほしい。

操作系

ガンは6発装弾式のフリータイプ。ガンコントローラーを画面外に向けることで弾丸が再充填されるようになっている。再充填を何度も繰り返しつつ、先へ進んでいこう。

ゲーム内容

ステージ数は、全部で3面。セガのガンシューに馴染んできた人には少なく感じられる数字かもしれないが、心配はご無用。1ステージごとにギッシリ詰め込まれた内容は、イベントも盛りだくさん。道中の各所に散りばめられた分岐選択も、楽しみの幅を広げること間違いなしだ。

また、多数用意されているミニゲームのイベントが、ゲーム進行に大きく関わってくる。

例えば右の写真のような、1発でターゲットに命中させて向かいの建物にロープを掛けるミニゲームなどは、いかにもルート分岐に関わってくる匂いがプンプン漂っている。

もちろんここで紹介したもの以外にも、多種多様なミニゲームが用意されている。一体どんなイベントが起こるのかは、実際にその目で確かめてもらいたい。腕に磨きをかけて発売を待とう。

撃ち方、得点

敵が出現すると、それに重なって丸いサイト（照準）が現れる。サイトは徐々に完成されていくので、それまでに早めに敵を狙い撃とう。

ここで若干点数についても触れておく。敵を倒すときに入る得点は、出現直後が最も高く、サイトの完成とともに少なくなる。

そのほかに絡んでくる要素としては、「スペシャルヒット」で敵を倒すとボーナス得点が入るほか、敵の腕を狙って撃ち、武器をはじき飛ばして戦意を喪失させる「ジャスティス」や、1人の敵に複数（最大3発）弾を撃ち込む「コンボ」などがあるぞ。

また、敵を倒して入手するアイテムで得点が入るほか、ステージ中に発生するイベントをすべて成功させると、ボーナス得点を獲得できる。素早さ・正確さが重要だ。

1面のミニゲームイベント。

サイトが現れたら順序よく…

[illegible]に気をつけて!!

これは2面のイベント

CONFIDENTIAL MISSION

設定：

20世紀末。冷戦は集結したものの、暴力と独裁により世界に圧伏を強いる者たちの欲望は潰えない。世界の平和と均衡維持する目的で設立された秘密組織……CMF(CONFIDENTIAL MISSION FORCE)は、国家間の戦争、テロ行為の未然回避に努める諜報機関である。

ストーリー：

本国の軍事衛星が何者かにジャックされた。

我々CMFの情報部は、衛星への不審なアクセスを探知し、その発信源が歴史博物館であることをつき止めた。

今回の任務は博物館に潜入し、本件に関する情報を入手することだ。成功を祈る……。

ゲー事典 **気分はもう、映画の主人公**：ガンを手にして行く手に待ち受けるテロリストを次々に倒せば、気分はもう「ミッション・インポッシブル 2」!! 果たして、ジャックされた本国の軍事衛星を無事に奪還することができるのか？ 20世紀最後の任務は遂行されるのか……？ ジョン・ウー監督もビックリのスピーディーな展開に、乞うご期待。

ナムコ謹製最新銃撃ゲーム推参

Ninja Assault
NINJA ASSAULT™

時は、暗雲立ち込める戦国時代。魔神「鬼骸王」率いる異形の軍団が、世に絶望をもたらさんとしていた! 対するは、伝説の超兵器を手にした勇猛たるニンジャ二人!! 今、この世の行く末を賭けて、壮絶なる闘いが幕を開ける!!

 担当 田渕健康

舞台は戦国!! これが和製ガンアクションの真打ちだ!!

ナムコから「アサルト」と銘打たれたゲームが出る! と聞いて、「おお、あの伝説の拡大縮小戦車ゲームの続編が出るのか。いやぁ、実に12年ぶりの復活ダネ」と顔をほころばせた君! ちょっと待ってくれ! アサルトはアサルトでも戦車シューティングのアサルトじゃねぇ! 今回発売される「ニンジャアサルト」は、正真証明の完全新作ガンシューティングなんだ!

「いやあ、ナムコでタイトルにニンジャと付いてるから、未来忍者の続編かと思ったよ」と和んでいる君! それも違うッ! 重ねて言うが「ニンジャアサルト」は完全新作のガンシューティング! 架空の戦国時代を舞台にした、ニンジャたちの壮絶な闘いを描いたゲームなんですよー!

「おいおい、そもそもニンジャってモンは正面からアサルト(突撃)するもんじゃないだろう」とのツッコミを入れる余地もないほど、激烈にして苛烈な銃撃戦が体感できる、期待の新作と覚えておくといいだろう。

筐体を見てもらってもわかるように、2人同時プレイ可能のガンシューティングゲームで、システムはお馴染みの画面外リロード方式(銃口を画面外に向けて撃つと弾が補充される、って奴だよ)。ナムコならではの様々な趣向が凝らされた、最先端ガンシューに仕上がる予定なのだ!

「ニンジャ」ならではのカメラアクション!!

主人公たちが「ニンジャ」だけあって、ゲーム展開は極めてスピーディーかつダイナミック!! これまでのガンシューティングゲームにはあまりなかった「縦方向の動き」などををふんだんに取り入れた、まさにニンジャ視点のガンシューなのだ!

淡々と進むガンシューとはまた一味違う、スリリングな銃撃戦が楽しめること請け合いなのでーす。

ナムコNAOMI作品第2弾

この『ニンジャアサルト』では、チビッコから年配のかたまで幅広く愛されている超基板「NAOMI」を惜し気も無く使用しているのだ!

ゲーム中に登場する闇深き森、美しい日本庭園や、おどろおどろしい妖怪の城、画面狭しと暴れまわる巨大な龍などを、雰囲気たっぷりの美麗なグラフィックで描写しているのだ! コイツは必見と言えよう!

重厚な戦国世界が君を待つ!

右記のストーリーからも見て取れるように、「ニンジャアサルト」には異様に濃いストーリーやキャラ設定が存在する! ゲームを進めるに従って味わうことができるドラマチックな展開! これを見すしてニンジャマニアは語れないぞう!

近日中に君の家の近くにも推参する予定なので、明鏡止水の心で待ち侘びるといいだろう!

忍者突撃物語

時に、『天慶13年』。

数10年も続いた天下統一を目指す戦は、思いもよらぬ結末を迎えた。

名を「鬼骸王」。山脈のむこうで兵を起こした謎の武将は人とも魔物とも分からぬ異形の兵を従え、瞬く間に近隣諸国を併呑していった。

侵略された国々の人々の多くは老若男女問わず殺され、運良く生き残った者も自由を奪われ、強制収容所での過酷な労働を強いられることとなった。

いくつかの国の武将は果敢に抵抗したが、強大な軍団の前ではあまりにも無力であった。

山間の盆地にあり、専守防衛を貫いてきた自然と鉱物資源に恵まれた「天津国(あのつくに)」も例外ではなく、わずか3日で崩壊してしまったのである。

一方的な破壊・略奪・殺戮の結果、王家の一族は「琴姫」を除いて皆殺しにされ、その琴姫も鬼骸王にさらわれてしまったのである。

琴姫の近侍として諸国に勇名を馳せていた「紅蓮」「群青」は、久しぶりに戻った故郷の変わり果てた姿に愕然とした。だが彼らは次の瞬間には自らが遂行するべき任務を理解し、そのために必要な行動を冷静に開始していた。

姫の奪還、戦況打開の鍵を握るのは「魔破銃」。

琴姫と紅蓮、群青しかその存在を知らない、神をも殺すと言われる禁じられた超兵器である。

魔破銃を手に入れるべく、紅蓮と群青は絶望の戦場へと足を踏み入れる。広がる暗雲が、これから始まる地獄の激闘を、静かに物語っていた……。

ゲー事典 このナムコ新作「ニンジャアサルト」に使われているハードはNAOMI基板。「ワールドキックス」に続き、ナムコNAOMI参入第二弾のゲームとなる。

MIGHTY! PANG

マイティ！パン ™

ゲーセンではけっこうロングランするPANGシリーズ。その最新作マイティ！パンを君はもうプレイしたかな？　今回はマイティさん（君付け不可）といっしょにツアーモード全57ステージを巡り、世界旅行気分に浸るという寸法さ。

Text:マイティ福田

ASIA

エアーズロック 07〜09
アボリジニの聖なる岩。09面はタイムストップを出して、クリアボールを狙おう。

万里の長城 04〜06
逆ハネボール初出現。天井でポンポン跳ねるだけなのだがね。PANGには城が似合う。

姫路城 01〜03
別名白鷺城。ボーナスアイテムのフルーツは面数×1,000点、2面なら2,000点だぞ。

アンコールワット 10〜12
カンボジアのアンコール遺跡群にある有名な寺院。PANGには寺もよく似合う。

ヒマラヤ 13〜15
エベレスト山をバックにPANG。復元ブロック初登場で、マイティ大ピンチ。

NORTH SEA

クレムリン 16〜18
18面は小ボールを少しずつ解放していこう。慎重すぎるとタイム切れになるが。

北極圏 19〜21
夜面のオーロラがとても綺麗。21面は、蓋を壊してからタイムストップを取ること。

ビッグベン 22〜24
ビッグ錠とは関係ないビッグベン。24面はクリアボールを狙うとミスしやすい。

サントリーニ島 25〜27
ギリシアの観光名所。ベルトコンベアー床に運ばれるボールに要注意だ。

コロッセオ 28〜30
ローマの闘技場で気分は聖闘士。勝手にボールを割っていく妨害キャラが出る。

EUROPE

ノイシュバンシュタイン城 31〜33
ルードヴィッヒ2世が建立したドイツにある城。白鳥城という別称がある。

アムステルダム 34〜36
ネーデルガンダムで有名なオランダの都市。34面は開幕後すぐ移動の必要有り。

モン・サン・ミッシェル 37〜39
フランスの世界遺産である僧院。38面はマシンガンでボールを一掃だ！

SOUTH AMERICA

アマゾン河 40〜42
南米大陸に流れる大河。ピラニアがいたらどうしよう？　40面は右上ブロックから出るバリアでボールに特攻だ。

エンゼルフォール 43〜45
ギアナ高地の大瀑布。誌面の静止画では伝えきれないその動きは、ゲーセンで確認するべし。

マヤ遺跡 46〜48
47面は、床を転がるボールをワイヤーの横で割ろう。

NORTH AMERICA

モニュメントバレー 49〜51
49面は、グランドキャニオンを見ながらすぐ逃げろ！

ケベック 52〜54
2000年ステージがある。新世紀の風を感じながら、栄光のゴールを目指せ!!

GOAL!

自由の女神 55〜57
55面は手詰まりになる可能性あり。感動のエンディングを見よ！

卓越者限定エキスパートモード

上級者専用モード。開幕から風船の動きが速く、順序を考えて行動しないと、すぐ手詰まりか圧死してしまう難しさだぞ。何度もプレイだ！

スタート直後、右に移動するとミス確定。うかつな行動は御法度といえよう。

発狂必至パニックモード

固定画面に休みなく風船が投げ込まれる。攻撃アイテムが出ないかわりに、最初から2連射、特殊な時間停止風船が出現など非常にスリリング。君は何レベルまでいけるかな？

低レベル時は撃ちまくりでいいのだが……。

ここまでレベルが上がるとヘタに手を出せないようママン!!

ゲー事典 マイティ！パンをプレイすればするほど、その奥深さに引き込まれていくことでしょう。やみくもにボールを分裂させるだけでなく、復元ブロックの時間差を利用したり特定の床に埋まっているアイテムを活用したりと、かなり攻略しがいがあるので挑戦してみてはいかが？　それとタイマー停止中はボールに触れてもミスにはなりません。

全日本プロレス3 栄光の勇者達
GIANT GRAM 2000
噂の隠れキャラ登場！

Text：SHO

隠しキャラ出現条件

キャラクターセレクト画面にある、たくさんの「?」マークは、それぞれの隠しキャラクターが出現する証拠。ただ、DC版とのリンクを前提として考えられていることもあってか、アーケード版で出現する隠しキャラは4人のみ。残りの隠しキャラはDC版でしか出現させることができなくなっており、DC版ですべての隠しキャラを出現させたVMをアーケード筐体に差しても、それらの隠しキャラを使うことはできない。

さて、出現方法だが、スカイ・ハイ・エッジと尾神金剛は、スタートボタンを押しながらVMカーソルの横の空欄にレバーを動かすだけでOK。全盛期の馬場とスペルディクレはDC版のデータが入ったVMを筐体に差している状態で、スタートボタンを押しながら馬場と三沢に合わせると、それぞれカーソルが変化し使用可能となる。このときのVMデータに、全盛期の馬場とスペルディクレが出現していなくても、アーケード版では出現させることが可能だ。この隠しキャラは、DC版では遊び込まないと出現させることができないが、ジャイアントグラムのデータが入ったVMをアーケード筐体に差し込んで隠しキャラを選択するだけで、一気に獲得する事ができるのだ。また、今回はDC版でしか獲得できないキャラも一部紹介するので、DC版で獲得するための参考にしてほしい。

スタートボタンを押しながら、カーソルを合わせるだけで隠しキャラが出現するぞ。

ディアブロ

DC版名勝負再現モードの、ジャンボ鶴田、ジャイアント馬場vsスタンハンセン、ブルーザーブロディ戦をクリアすると、ディアブロが使用可能になる。ブロディの強化版ともいえるディアブロはパワーファイタータイプのレスラーで、技も豪快。打撃を主軸にダメージを奪うのが基本だ。

バックブリーカー系の豪快な技を得意とするパワーファイターの[illegible]アブロ。

ディバイン・グレイス

名勝負モードの秋山vs大森をクリアすることで、関節技の鬼であるディバイン・グレイスが使用可能になる。グレイスはいかなる状態からでも関節技に派生させることができ、どこからでもギブアップを狙うことが可能。レスラー育成時にも、非常に役に立つので早めに獲得したい。

さまざまな投げ技から、関節技に派生することができるので、関節技マニアはウハウハ。

タイガー・エレクシオン

名勝負モードの三沢vsベイダー戦をクリアすることで、タイガー・エレクシオンが使用可能になる。投げ技のスペシャリストであるタイガーは、掟破りの殺人的な投げ技が多いのが特徴。ただ、自分でプレイするときは、技のコマンドが難しいので、使いこなすには修練が必要なキャラだ。

掟破りの超人的必殺技の数々は、反則気味の破壊力を持つが、コマンドはシビアだ。

ハイパー

名勝負モードの小橋vsベイダー戦をクリアすることで、ハイパーが使用可能になる。全盛期の馬場にタイガーの投げ技を合体させたパーフェクトレスラー（ロボット?）。機械的なやられ声が笑えるが強さは本物。ただタイガー同様、技のコマンドが難しいため、使いこなすのが困難だ。

使用技は、ほとんどタイガーと同一。クリアな[illegible]の内部に見える機械が笑える。

ベルトはいただき? SHO様奮闘記

ファミ通DCから育成レスラー大会出場の依頼があり、早速育成レスラーの調整に入ったオレ様。スープレックスのスペシャリストを作ろうと思ったが、ダブルエルボーや、背後ラリアットなどを覚えていくうちに、打撃キャラへと変貌していったが、仕上げてみると強力なので、ま、いっか？　ってな感じになる。

ただ、いかんせん時間がたりず、CPU任せの練習が続く毎日。そんな中、ファミ通DCノリックから「育成レスラーの練習時間は100時間以上が常識」という驚愕の情報を聞き青ざめる。自分はまだ10時間足らず……一抹の不安はあるが、レベルは99を越え、パワー、スタミナ、スピリットはSSで一応格好はつき、あとは最終調整あるのみだが……フォールにいかなかったり、使ってほしい技を出してくれなかったり、七転八倒。

本誌の締め切りが迫りつつも、ひたすら最終調整に励んだ結果、そこそこ満足いくものになり、ほっと一息。さっそくDC編集のムネさんに対戦を申し込むと、なんとか勝利を収めた。「おお！　これはいけるか!?」と、VMを渡してきたが……。

LV99 帰ってきた稲妻 将

打撃タイプ	総練習時間	パワー	スタミナ	スピリット
	18：57	SS	SS	SS

得意技 ミドルキック
ローキック

得意技はミドルキックとローキックになっているが、そこからコンボで投げにいくのがこのキャラの特徴。背後からの打撃でダウンを奪ったら、さまざまなダウン技に移行できれば勝利は近い！

お気に入りのフェニックススプラッシュを覚えたが、出してくれないんだよね〜。

ゲー事典　育成レスラーを育てるうえで、非常に重要になってくるのが、フォールに行かせるクセを付けておくこと。相手の体力が0の状態でもフォールにいかずにズルズル試合を展開すると、逆転負けをすることが多いのだ。また、フォールに行かなくても、フォールに派生するホールド技を拾得しておけば、かなりのフォローになる。ラーニング技を厳選することが大切なのだ。

無我の境地

尾神金剛

虚無僧の格好をしたコミカルなキャラではあるが、技は多く、テクニシャンの尾神金剛。闘気を必要とするのは高野落としだけだが、延髄斬りからの極楽締めや、ボディへのヘッドバットから無間など は、非常に実戦的な技。個人的にはコーナー前からの拝み渡り→脳天チョップや、ダイビング技の念仏ダイブ各種、みちのくスペシャルなどは一度使って見てほしい技だ。

ピックアップ技表	
正面技	
高野落とし	⇨T（闘気）
拝み渡り	コーナー前⇨A
脳天チョップ	↳combo：⇩A
背面技	
延髄斬り	背後つかみ⇧A
極楽固め	↳combo：A（ギブアップ）
ダウン技	
念仏ダイビングヘッドバット	⇧A（トップロープ技）
場外ダイブ	
みちのくスペシャル	⇨⇨A

トップロープを渡り歩く拝み渡りは、ぜひとも使ってほしい技。

フライングメイヤーと延髄蹴りから派生できる極楽締めはギブアップがとれるぞ。

華麗な空中技が冴える！

スカイ・ハイ・エッジ

身軽なエッジは空中技が得意な華麗なテクニシャン。軽量級かと思えばタイガードライバー'91やサンダーファイヤーパワーボムなどの豪快な技も使いこなす超一流レスラーなのだ。当然空中技も多く、セカンドロープを使ったムーンサルトプレスや、トップロープからは、ファイヤーバードスプラッシュ、フェニックススプラッシュ、シューティングスタープレスなど数多い。

ピックアップ技表	
正面技	
ブレーンバスター	⇨T
ファルコンアロー	↳combo：T／⇦⇩T
旋回式垂直落下ファルコンアロー	↳1回転T（闘気）
ダウン技	
セカンドロープムーンサルトプレス（フォール）	敵仰向け⇦⇩T
フェニックスセントーン	⇩A（トップロープ技）
シューティングスタープレス（フォール）	敵仰向け⇧T（トップロープ技）
ファイヤーバードスプラッシュ（フォール）	敵仰向け⇩T（トップロープ技）
フェニックッススプラッシュ（フォール）	敵仰向け⇦⇩T（トップロープ技）

背後からのスープレックスも自由自在に使いこなせるのが嬉しい要素。

トップロープからの空中技は芸術品。特にフェニックススプラッシュはオススメだ。

元祖野獣の魂

スペル・ティグレ・ドスミル

虎の仮面をかぶって戦うティグレは持ち前のタイガー技を存分に発揮するレスラー。タイガードライバーを始め、タイガースープレックス85など代表的な技は一通り使え、ダウン技もラウンディングボディプレスなど懐かしい技もある。当然ダイブ技も「トペ・コンヒーロ」、プランチャー系ともに冴え、頼もしい限り。往年のタイガーマスクを思い出させてくれるヒーローレスラーだ。

ピックアップ技表	
正面技	
ロープ際エルボーラッシュ	ロープ前⇨A
ハンマースロー	↳combo：T
側面技	
フライングメイヤー	T／側面つかみT
サーフボードストレッチ	↳combo：A
背面技	
タイガースープレックス85	⇦T／背後つかみ⇨⇦T（闘気）
延髄斬り	背後つかみ⇧A
キャメルクラッチ	↳combo：A
ダウン技	
ラウンディングボディプレス（フォール）	敵仰向け⇩T（トップロープ技）

タイガースープレックス85は闘気を必要とするティグレの必殺技だ。

コーナー最上段からのラウンディングボディープレスはまさしくタイガーだ。

王者光臨！

全盛期のジャイアント馬場

ジャイアント馬場の全盛期、まさに世界の馬場であったころの、若かりし馬場の姿が復活。基本的な技は通常の馬場と酷似しているが、走れたり、コーナー最上段からのダイブ技などが追加されているのが嬉しいかぎり。得意の16文キック、32文ロケット砲など闘気に関係なく使っていけるので、ガンガン出していこう。若かりしころの馬場をじっくり堪能してほしい。

ピックアップ技表	
正面技	
ヘッドロック	つかみA
足の上がったヤシの実割り	↳combo：T連打
側面技	
ヤシの実割り	T／側面つかみT
連続ヤシの実割り	↳combo：T
3連続ヤシの実割り	↳combo：T
ハンマースロー技	
16文キック	ハンマースロー後⇨A／⇨A（闘気）
32文ロケット砲	ハンマースロー後⇨⇨A／⇨⇨A（闘気）
ダウン技	
ダイビングニードロップ	敵仰向け⇨A
ダイビングボディアタック	敵仰向け⇨⇨T

16文キックも全盛期は打点が高い！闘気に関係なく使えるのが強い。

全盛期の馬場ならではの、ダイブ技追加。ダイビングボディアタックは圧巻だ！

真のプロレス王者決定戦！ 第1回カチンコジャイアント倶楽部大会

強者集う！

総勢150人ものキャラクターが勢揃いしたカチンコジャイアント倶楽部大会。この中から真のプロレスチャンプを決めようというもの。

ルールはチャンピオンカーニバルの総当たり戦なのだが、予選の勝敗は、CPU任せの試合結果だけを見るモードでガンガン進んでいくというのだ。150人という人数をこなすわけだから、しょうがないといえばそれまでなのだが、「あまりにも運の要素が強すぎる！」という抗議も届かず、無情にも開始されることになった。

オレ様危うし！

チャンピオンカーニバルの総当たり戦だが、CPU任せはあまりにも味気ない……。

やっぱりね……

大会はサクサク進み、とうとうオレ様のブロックがやってきた。ハラハラしながら見守るが、機械的に勝敗が決まっていく様は見るに耐えない。結果は見事に1回戦負け……。

おい！　さんざん苦労したのにこれだけかよ！　納得いかね～

一瞬でオレの夏は終わった……。

「ぐあ～！　納得いかね～！」と思いつつ、次の機会を待つしかないのだろうか……。

LV99 いぶし銀の仮面ノリック2000

打撃タイプ	総練習時間	パワー	スタミナ	スピリット
	84：23	SS	SS	SS

打 投 絞 返

得意技　地獄固めX　固めてテンプル

見事に（？）優勝したDC編集ノリックのキャラを紹介しよう。関節技を重視したレスラーで、グレイスを中心に練習し、返し技を習得。ギブアップを狙うエグイキャラだ。

ゲー事典　今回の大会でたくさんの応募があったが、個々にさまざまな技やセリフなどに力を入れてきた人が多いと思う。だが、今回の大会ではそのかけらも見ることが出来ず、非常に残念だった。思い入れのあるレスラー達がバタバタと消えていく様を見るのは、本当にしのびない。次回の大会があるときには、ぜひとも全試合完全決着の形で行なってほしいものだ。

今回はカードゲームで実践編!!

メダル「始めてみよう」物語

50枚のメダルを何分で無くすか?
じゃなくて、何枚に増やせるのか?
今月もジバラで勝負!!

スゲェ増やせる!! かもしれない……

数カ月間の長きに渡り、ジバラのメダルをゲーセンに寄贈してきた編集K。最近は誰からも期待されることなく、ただひっそりと惨敗の様子を晒しているのであった。

んが、今月は違います!! ついについにセガ『ブラックジャックH.A』でメダルを増やすことに成功しました。少額ながら、徐々に着実にゆっくりとメダルが増えたのです。取材をお願いしたときに掛けられたセガ広報担当者からの一声「勝ってください!!」。ついに応えることができました。そうです、アルカディア読者の皆さん! メダルは50枚スタートからでも増えるんです。長時間遊べるんです!! それでは怒濤のメダルゲット編スタートです。

今月のターゲット

AMS PRODUCTS Black Jack H.A. Hand Action

ブラックジャック(BJ)の基本

配られたカードの合計数を「21」に近づけてディーラーと勝負するカードゲーム(最初に2枚配られる)。2〜10のカードは額面通りの数で、J・Q・Kは10、Aは1または11として足し算をしていくのである(21を超えると無条件で負け)。スペードのA&Jの2枚で21になれば最強のBJとなるほか、合計数が21となるスリーセブン、配られたカードが7枚以上になっても21を超えないセブンカードなどの手役がある。これら特殊役が完成すれば無条件で勝利だ。ちなみにディーラー1人対プレイヤー複数という図式が基本である。

まずはコンパネを理解

ゲームタイトルのH.Aは「ハンドアクション」の略。この筐体には、手の動きを感知する高性能センサーが搭載されているのだ。カードをヒット(追加)する時は手招き、カードをスタンド(ストップ)する時は左右に振るという操作系である。

最初に掛け金となるメダルをベット(1〜100枚まで)、すると自分とディーラーに2枚のカードが配られる。そしてカードをヒットしていき21に近付ける。スタンド後にオープンされていくディーラーのカードよりも、21に近ければベットメダルが2倍に増えるのだ。そして、BJでは5倍、スリーセブンで7倍、セブンカードで10倍のメダルをゲットできるぞ。

実写バツキンディーラーとの一騎打ちにのぞむK。ちなみにこのディーラーはダイアナ。他に、キース、トレーシー、マイケルも登場する。やっぱ女ディーラーとやるほうが楽しいのはいうまでもない。

センサー上で手招きをするとカードが追加され……、

左右に振れば「もういらない」の意思表示。カッコイイ。まるでジェダイの手つきだ。

1枚ベットで様子を見る

手慣れた手つきで強きの勝負を続けるK。どうやらこのゲームはヤリこんでいるらしい。

合計21を出して5枚ベット勝負を制した。メダルのクレジット数が増えたのは何カ月ぶりだろうか?

1ゲーム目は1枚ベットでスタート。Kのカードは8&9で17、ディーラーのカードは3。こういうときは通常スタンドなのだが、一戦目の勢いを利用してKは迷わずヒット!! やってきたカードは5! というわけで初戦はいきなりバースト(オーバー21)。こうなれば、ディーラーはどんなに低い数字でも勝ちとなるのだ。

続く2戦目、Kはなんと大量5枚をベットした。その理由は「最初はメダルがたくさんあるから」なのだそうだ。出たとこ勝負なヤツである。最初の2枚はK&2。当然ヒットするとまたまた2が登場して合計14。これまた当然ヒットすると、出たカードは7。合計は21!! J&Qのディーラーを蹴散らし10枚をゲットしたのである。こんな好スタートは連載してから初めて。Kの親指は早くも勝利のポーズを取っていた。

5枚ベットの連続勝負!!

Kは連続5枚ベットを続ける。しかも、スプリットやダブルダウン(写真を見てね)など積極的に勝負を仕掛けていく。スプリットは初めの2枚が同数の時、手を2つに分割してベットを倍増するゲーム。Kの場合は分割したそれぞれの手に5枚ベットをすることになる。8&8を分割して勝負したKは、合計数18と17にまで育て上げた。結果は勝ちと引き分けでプラス5枚。こうなると全てが好転、5枚ベットで3連勝も達成してしまったのだ。

スプリットを仕掛けるK。8&10の18、8&9の17の2手を作る。理想は両方で勝つことだけど、勝ちと分けなら大成功だ。

5枚ベットで3連勝。しかもダブルダウン(最初の2枚が配られた時点で、あと1枚のみヒットするかわりにベットを倍増させる)で21を出して勝利、一気に20枚をゲットする。こんなに運が良いKを見るのは初めてかもしれない。最後は自ら拍手で祝うのであった。

ついに勝利!!

たまに負けても連敗はしない、まるでペナントレースを制するような戦いぶりを見せるK。途中、ダイアナからキースにディーラーが変わってもツキは変わらなかった。役こそ無いが20・21を連発、欲を出さずに5枚ベットを続けたのが功を奏したのか、ゆっくりと確実にKのクレジットは増えていくのであった。

そしてゲーム開始から約30分。Kのメダルは50枚から大台の102枚へと倍増していた。これではじめて勝利の報告ができる。でかしたぞK!! しかし、これだけ調子が良ければ、途中で50枚勝負をしても面白かっただろう。次は大勝負編にするかな……。

ブラックジャックH.A. 実録データ	
所要時間	約30分
ゲーム数	約30回
[illegible]	20枚
[illegible]	マジメに増えたぞ 102枚!!

102枚のメダルを手に持ってみる。……重い、汗と涙の結晶はこんなにも重いのかと感動してしまった。

「クレジット102」の証拠写真。

BJ用語辞典

インシュアランス(保険):ディーラーのオープンカードがAの場合に保険をかけることができる。保険額はベットの半額、こうすればディーラーがBJを出しても引き分けとなる。BJじゃない場合は、保険を失い通常ゲームになる。**サレンダーダウン**:初めの2枚が配られた時点で勝ち目がないと思ったら、ベットの半額を支払って「降りる」ことができる。

気分をよくして今月は第2戦!!

初めてメダルを増やしたことに気をよくしたKは、なんと2戦目に挑戦した。せっかく前ページで「ついに勝利!!」なんていう見出しで終わったのに、自らオチを付けるような暴挙に出たのだ。しかも運をさえぎるように、日を変え、場所も変えて挑戦したのである。Kいわく「自分の力で、メダルを呼び戻すのがメダラーのロマン」なのだそうだ。

というわけで、ふたたび自らの腹部をかっさばき、メダル50枚を手に、セガ・東京ジョイポリスのメダルゲームコーナーに向かうのであった。と、思ったら妙にスタートメダルが多い。Kいわく「ほら、前回100枚にしたから、その続きということで……」。さすがロマンチストなメダラー、考えるスケールが小さい。ま、ターゲットが物量作戦が有効なプッシャー『ギャラクシードリーム』だけに、大目に見てあげよう。

今月のターゲット②

GALAXY DREAM

1 ゲームの流れを覚えるべし

では、まず『ギャラクシードリーム』の紹介から。このマシンには、「ウェスタンドリーム2」という副題が付いている。この副題でどんなゲームか分かる人は、K並みの立派な? メダラー、ここは飛ばして2へ進んでください。

では、改めてメダル初心者の方々へ。メダルを積んだ汽車がシュポシュポと走っている6角形の筐体を見たことあるかな? 定番マシンだから遊んだ人も多いと思うけど、「ギャラクシードリーム」はあの続編なのだ。ゲームシステムもほぼ同じで、プッシャーとルーレットとスゴロクを組み合わせたものだ。しかし、さすがに続編はゲームが複雑になり、中毒性が増している。ゲームフィールドが2階建てで、2階のプッシャーからメダルを落下させ、1階のWINトレイにのっけなきゃメダルがもらえないのだ。ルーレットを回すチャンスホールも1階にあるから、2階からガンガン落っことそう。

あとは、ルーレットとスゴロクに運をゆだねるべし。JPが出れば、6両編成の電車(汽車じゃないぞ)からメダルがジャンジャンジャンと流れてくるぞ。

2Fからメダルを落とし、1FのWINトレイに入れる。WINの左右にあるトレイに乗ったメダルはスゴロクで取れるようになる。スゴロクを動かすにはWINの真上にあるチャンスホールにメダルを入れるのだ。

ルーレットで出た数字だけ右のスゴロクが動く。レフト（ライト）トレイには左右のトレイがWINに近づき、3回止まればメダルがWINに追加される。JPに止まれば、お待ちかねメダルの雨が降るのだ。

2 イキナリスタート!?

メダルバケツを小脇に抱え、シートに着くK。カメラマンがセッティングしないうちにさっさとゲームを始める。いつもと気合いが違う。Kの様子を観察しようとしたその時、「あ、来た! カメラ用意イイですか?」。イキナリ叫ぶK、慌てふためくカメラマンN氏。なんと、右のトレイがWINに到達しているではないか。どうやら前に遊んでいた人が右のトレイを2つも進めていたらしい。これぞ正に「漁夫の利・コバン鮫作戦」。Kがさっさと台を決めて、遊び始めた理由が分かった。

ジョイポリスで遊ぶK。周囲はみんな彼女連れ、チョット寂しい。

慌てふためきながらも撮影に成功したメダル獲得シーン。躍動感溢れるショットである。

3 連続ジャックポット

いきなりのメダル獲得にニコニコ顔のK。その目の前では、ルーレットが回り続けている。そしてまたしてもあのセリフ、「あ、来た!」。そして来たのはJP!! Kのフィールドが光り輝き、軽快なBGMが流れる。そして、あの電車から3両分のメダルが降ってきたのである。順調すぎるスタート、恐ろしいくらいだ……。しかし、ホントに驚愕したのはこの直後、JPが終了して最初に回ったルーレットの目は「GO AROUND」、スゴロクが1週するのだ。ということは、またもやJP!! さらに2両分のメダルが滝のように降ったのだった。

メダルのシャワー! シャワー!! シャワーッ!!!

4 3時間で3倍増

ココまで来れば、もう安泰である。というより、開始15分で明らかにメダルは倍増している。普段なら取材終了なのだが、今回のツキは尋常ではない。ギャラリーを含め、その場にいた誰もが続けることを望んだのであった。

そしてKの集中力が限界を迎えた3時間後、バケツにはメダル数十枚、トレイと払い出し口にも山のようなメダルがあった。3時間のうちにKはJPを2回、左右のトレイは合計10回獲得したのであった。

増えたメダルを数える気力も無くしたKは、勝者とは思えない足取りで、カウンターのお姉さんにメダルを預けに歩いていくのでありました。

メダルカウント機を初めて利用するK。うれしそうだ。

やりました、326枚!!

ギャラクシードリーム実録データ

[illegible]	約3時間
[illegible]	4回
[illegible]	数えられない!!
[illegible]	信じられない3倍増 326枚!!

ゲー事典 『ギャラクシードリーム』のJP枚数はある法則に従って決定している。1階に青・赤・黄のネオンがあって、スゴロクが一周するごとに青→黄→赤→赤黄→青赤黄という順番で点灯していく。ネオンの順番が右に進めば進むほどJP時の枚数、すなわちメダルを落とす車両の数が増えていく傾向にあるのだ（絶対ではない）。となると、ここでも「漁夫の利・コバン鮫作戦」が使えるわけだ。

おすすめプライズピックアップコーナー

プライズワンダーランド

祝・増ページ!! ってことで、気合いも新たにニュープライズの紹介、ガンガンいってみよう。

秋ものプライズ登場

AMショーが終わって、やっと一息。と思ったらそんな間もなくお店には新しいプライズが登場している。手に入れたいプライズがあったら、発売時期に合わせてお店をチェックするのを忘れないでね。なかなか見つからないプライズも、足で探して回れば、きっとどこかで見つかるはず。ここで紹介しきれないプライズとの出会いが君を待っているのだ。

さて、今回紹介するものを眺め回すと、もうクリスマスを意識したものも登場している。オススメのところでは、「カプコンキャラクター・クリスマスサンタフィギュア」などなど。そして何とこのコーナー、次号以降も増ページ! というわけで、今後も話題のプライズ情報をもりもりお届けしていくので、よろしく!!

カプコンキャラクター クリスマスサンタガールフィギュア

●全5種類　10月登場予定　●発売元：バンプレスト

オススメの一品

カプコン格闘ゲームを彩る、女性キャラ5人のフィギュア。少し早目のクリスマスを意識したサンタの装いで登場だ。1キャラずつショートケーキの上にのっていて、全5キャラを集めて土台のケーキを組み合わせることにより、ラウンドケーキが完成!! ケーキの上にはメリークリスマスの文字と共に、5人の格闘家が正面を向いて勢揃いするというわけだ。コレクション性もプレミアム性も高いこのプライズ、コレクターじゃなくても、丸いケーキを作りたくなるぞ。

星のカービィ64 ブルブルマスコット

●全5種類　10月登場予定
●発売元：日本オート玩具

「ニンテンドウ64」の大人気ゲーム、「星のカービィ64」のキャラが、プライズになった。間もなく発売されるのはその名の通りブルブル震える、ブルブルマスコット。キャラは、カービィ、ワドルディ、ブロントバート、『64』では仲間として登場するデデデ大王の合計5種類だ。

Qoo（クー） 缶型ポーチ入りぬいぐるみ

●全4種類　10月登場予定
●発売元：セガ・エンタープライゼス

「子供だってウマいーんだもーん、飲んだらこういっちゃうよ～」という耳に残るCMソングと、かわいらしい仕草でおなじみの人気キャラ、Qoo(クー)。缶型の透明ポーチに入った、ぬいぐるみで登場だ。表情も豊かに、ポーズは4種類ある。こんなカワイイQooたちを集めてやってくれ。

hide ぬいぐるみ2

●全3種類　10月登場予定
●発売元：バンプレスト

もう説明するまでもないですね。hideです。彼のぬいぐるみです。今回もファンにはおなじみのコスチューム3種類が登場だ。ちなみに、99年4月に発売された「hideぬいぐるみ」は記録的な売り上げをマークしたそうだ。さすがはhide。これからぬいぐるみ以外のアイテムも登場予定だぞ。

サンバDEアミーゴ ぬいぐるみVer.2

●全6種類　10月登場予定
●発売元：セガ・エンタープライゼス

ラテン音楽の軽快なリズムに合わせてマラカスを振る「サンバDEアミーゴ」。ゲーム中に登場する盛り上げ役の陽気なキャラクターぬいぐるみの第2弾が登場。おさるのアミーゴに、女の子アミーガ、くまのボンゴ、蝶のリンダ、そして気になる存在のポーズ人形までラインナップに入っているぞ。

うみにん ぬいぐるみ・ぬいぐるみBIG

●10月登場予定
●発売元：ブルーム

ニヒルな表情にナゼか癒しの効果を感じてしまう「うみにん」がぬいぐるみになった。このナゾの生物「うみにん」についてわかっていることは……少ない。だけど、イベントやお祭りのイメージキャラクターになるなど活躍の場を広げている実力派なのだ。フェイスポーチも同時発売されるぞ。ちなみに写真の小さいぬいぐるみは、普通サイズのぬいぐるみ（発売中）です。

《うみにんプロフィール》
名称・うみにん　身長・5mm～10m　年齢・はて？
体重・えっ？　出身地・海　口グセ・フッ

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 フィギュアキーチェーン

●全12種類　発売中
●発売元：SNK

「KOF2000」のキャラが、フィギュアキーチェーンになって登場。K'、京、庵、セス、ヴァネッサ、ウィップ、アテナ、紅丸、ケンスウ、ラモン、麟、雛子の12キャラ。全部集めてKOFワールドを堪能するもよし。すでに発売されているので、まだ目にしてない人は、早速お店を探してみて。

ラブひな 温泉フィギュア

●全2種類　10月登場予定
●発売元：セガ・エンタープライゼス

アニメも大ブレイク中の人気コミックス「ラブひな」から、フィギュアが登場。バスタオルを巻いた、ヒロインなるちゃんとしのぶちゃんのほかほか湯上がり姿だ。2人並べて飾れば、気分はすっかり温泉地。君の部屋のデスクトップや本棚にちょこんと座らせてあげて、温泉気分を満喫しよう。

ルパン三世 7インチ・フルアクションフィギュア

●全3種類　10月登場予定
●発売元：バンプレスト

ルパン、次元、五右ェ門のおなじみルパン一味が、いろいろなポーズをとれる可動範囲の広いフィギュアになった。布製の服を着せてあり、それぞれ服の素材にもこだわってリアルに見えるように気配りがされているぞ。これは是非とも銭形警部や不二子ちゃんも見たい気がするね。

ウルトラマンシリーズ 携帯電話置き

●全2種類　10月登場予定
●発売元：バンプレスト

ジオラマのリアルなウルトラマンとウルトラセブン。しかし普通のジオラマと違って、これは笑える実用品、携帯電話スタンドなのだ。電話機を置くときと、取り上げるときにそれぞれ別の音声を出す面白アイテム。携帯電話スタンドとして利用するも良し、音声の出るジオラマとして楽しむも良し!!

宇宙戦艦ヤマト ダブルジオラマ

●全2種類　10月登場予定
●発売元：バンプレスト

人気再燃中のヤマトより、その名シーンがダブルビューで鑑賞できるジオラマなったぞ。従来にない大胆なアングルを上下両方向から楽しむことができる逸品だ。シーンは2つ、第1話の旧戦艦大和の地下で建造されたヤマトと、物語終盤の満身創痍で敵地ガミラス星内部での死闘を演ずるヤマト。

機動戦士ガンダムシリーズ フライトオペレーションキーホルダー

●全8種類　10月登場予定
●発売元：バンプレスト

ガンダムシリーズからデフォルメされたモビルスーツがキーホルダーになった。しかもモビルスーツと乗り物がセットになって登場。初代ガンダム、Zガンダム、Gガンダムの中からそれぞれ人気のキャラが選出されていて、中でもガンダムとグフにはリアルタイプ塗装版もあるのだ!!

プライズワンダーランドマシン編

取り方教えます
～コンビニキャッチャーDX編～

キミは大きいから、重いからと諦めていないか!?

やみくもではダメ

欲しいプライズがあるんだけれど、なかなか取れない！ そんな歯がゆい思いをした時、あなたは大人の選択で別のプライズにターゲットを変更しますか？ それともあの手この手でがんばりますか？

というわけで、今回は千葉県のJR松戸駅前にある東京ガリバーでコンビニDXの達人に極意を聞いてきたぞ。達人は、バンプレストでプライズ開発をしている桧山さんだ。実際にレクチャーしてもらいながら、ためになる話をいっぱい教えてもらったので、ぜひ参考にしてくれ!!

今月のお題は、コンビニキャッチャーDX。

①見極めが達人への第一歩

ではさっそく段階を追って説明しよう。まず最初にやるべきこと、それは取りやすい状態のものを見極めることだ。狙いのものが、他のプライズと重なってブラインドになっているときは、ターゲットを変えた方がいいかもしれない。また、向きをよーく観察して真正面を向いているものを選ぼう。後ろのプライズとぶつかって、斜めを向いているようなものは、取れそうな状態とは言えないのだ。

そして更に細かく言うと、こんな注意点も。ゲットしたいプライズから、取り出し口に返ってくるアームの軌道上に、別のプライズがでっぱっているときは要注意だ。せっかくターゲットを捉えても、アームが取り出し口に移動する途中でプライズ同士がぶつかり、落下することになる。そういう危険は避けるが吉だ。

景品同士で邪魔しあっていないか?

景品の通り道に、でっぱったものはないか?

②ターゲットがスゴク手前にあるときは…

いよいよアームを動かしてプライズを取りに行くわけだが、このときプライズをつかむアームの動きとして、少し浮かせるような動作が入る。プライズの掛けられているピンからヒモを外す動きだ。ここで重要になるのはピンとヒモの微妙な位置関係。プライズのヒモが、ピンの先端(返し)まで手前に来ているものは避けたほうが無難。意外なことかもしれないがやってみるとよくわかる。ヒモがギリギリの位置にあると、ピンの返しに見事に引っかかって外れにくいのだ。これとは逆に見た目は遠くにあるプライズ、すなわちヒモがピンの奥にかかっているものは、アームがプライズをつかんで持ってくる距離が長いので、勢いで返しを乗り越える可能性が高いのだ。正に、急がば回れの極意である。

欲しい景品のヒモがピンぎりぎりにあるときは、次への布石として一旦奥の方へわざと押し込むというのも、一つの手。

③狙いは、ココ!!

さてそれではターゲットが定まったので、いよいよアームを動かそう。この時プライズのどこへアームを持っていったらいいのだろうか？ 最終段階での注意点は、プライズの上の部分についている、紙のラベル部分を狙うことだ。

詳細は、写真にあるとおり、ラベルの段差の部分を狙うのがベスト。格段に取れる確率が上がるということである。

具体的には、まずアームの縦移動のときに、写真の点線まで位置を合わせよう。そして次に、ラベルの正中線に合わせるように正面に持っていく。このためにも、先の段階で正面を向いたものを選択しておくことが重要になるのだ。ラベルが真正面を向いていないと、アームが挟み込む際、握力に偏りが生じてプライズが斜めになってしまうので持ち上げられない。

点線の高さに、アーム（爪の上部）を合わせよう。

達人・桧山氏にレクチャーを受けた後、編集Kがジョジョのフィギュア（重いと評判?）をゲット。マジで取れたぞ!!

達人に聞く!!

コンビニキャッチャーDX三箇条

①プライズ同士の重なりを確認
②ピンにかかったヒモの位置を確認
③ラベルの段差を狙ってアームを差し込め

MACHINE INFORMATION

着コレ 10月の新曲ピックアップ

王者の魂	ジャイアント馬場	スポーツ
J	ジャンボ鶴田	スポーツ
サンダー・ストーム	天龍源一郎	スポーツ
ドラゴン・スープレックス	藤波辰爾	スポーツ
キャプチュード	前田日明	スポーツ
クラッシュ～戦慄～	蝶野正洋	スポーツ
テイク・ザ・ドリーム	佐々木健介	スポーツ
ワールドプロレスリングのテーマ	ワールドプロレスリング	スポーツ
ヨーデル食べ放題	桂雀三郎withまんぷくブラザーズ	TV・面白
赤いトラクター	日本生命CM曲	TV・面白
明治チョコレート・テーマ	明治チョコレートCM曲	TV・面白

今月の「着コレ」新曲はリクエスト特集！ そのラインナップは表を見てわかるように、イイ味を出している。なにせプロレス&CMの有名どころがオンパレードだ。とりあえず、「王者の魂」と「赤いトラクター」の渋い組み合わせをダウンロードしてみようぜ。

さて、AMショーで出展されてた新情報端末「AZ-NAVI」、体験した人はいるかな？ 携帯を使った新しい遊びがドンドンできるようなので、情報が入り次第、紹介して行くぞ。楽しみに待っててくれ!!

Chaku-Melo 着メロコレクション HANDY PHONE MELODY COLLECTION

ゲー事典 今回の取材でお世話になった東京ガリバー松戸店（ちなみにバンプレスト直営!!）は、広いスペースに大量のプライズマシンが並んでいて、さながらプライズセンターといった雰囲気だ。JR松戸駅を出てすぐ目の前のビルなので、捜し物があったら行ってみては？ 当然、バンプレ景品がたくさんあるぞ!! 住所：千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F

筐体百景

電映心象スケッチ

九之回
真夏の残光

過ぎ行く時間に意味を持たせたいと思うのは、
とてもささやかで、自然な願い。
傲慢じゃない。

無為を積み重ねて時間を築くのは、とても怖い。
だから人は、自分の足跡に意味を持たせるため、
今日より高みにある明日を目指す。

悲しみも痛みも
喜びも
すべてが自分の血肉となるように。

遠くなる真夏の残光が、次の季節の到来を告げる。

Text:田渕健康

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

島の頂、海を眼下に見下ろして……江ノ島の頂上にあるガーデンパーラーにあるゲームセンター。
ここには争いがない。ただ筐体と、静かに流れる時あるのみだ。

最強部隊は超速攻!!

銃撃戦から白兵肉弾戦へ！
ハイブリッドアクションシューティング！
ついに、登場!!!!!!!

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO CAPCOM®

CAMMY
SHIBA
NASH
SIMONE
ARTHUR

西暦20XX年。世界経済の混乱の中、
同時多発するテロに対抗する為、
最新装備「モーターブーツ」を駆る
特殊精鋭部隊が結成された。だが、
部隊結成を嘲笑うが如く、
激化して行くテロ破壊活動・・・。
その戦場の背後には、世界規模で
暗躍する巨大組織の影があった。

CAPCOMキャラ プラス 彩京シューティングスピリッツ。
カプコン人気キャラと彩京シューティングゲームスピリッツが夢の競演!!
銃撃戦から白兵戦へ、多彩な技が閃くハイブリッドアクション!!
特殊精鋭部隊の5人が3ボタンの組み合わせで魅せる、多彩なスペシャルムーブ!!
3Dで表現された戦場。スピーディーに展開する全10ステージ。
次々とテンポよく展開する魅力的なステージを、すべてクリアしろ!!。

画面は開発中のものです。

NAOMI™

ガンスパイク™ GUNSPIKE

HOOTINGS

CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540
●最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
★<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/

CAPCOM

蘇る銀翼、勇者の誇り。

時に、西暦1944年。
世界は大きな戦争の真っ只中にあった。
決戦兵器として完成の極みに
達しようとする巨大な艦船群と
新兵器として急速な進化を
遂げようとしていた航空機の
運命の出会いは、太平洋を炎で赤く
染め上げるのであった。
この永久の戦場に飛び込み、
終局をもたらすのは勇者二人。
P-38ライトニング、
そしてゼロファイター。
銀の翼が亜空を斬り裂き弧を描く時、
ガンクロスに映り込むのは
落日の緋色か、虚空の蒼か…。

WARBIRDS FLY AGAIN!

遂に登場!!「19シリーズ」の最新作!!

1944 THE LOOP MASTER

シューティングの原点がここに復活!!
明快な画面、簡単操作でシューティングの爽快感を存分に味わいつくせ。
君はどこまでたどり着けるか!? 全15ステージのボリューム!!
ステージ数はボリューム感満点の15ステージ。各々の敵をすべて撃破せよ。
思うままに楽しめる、多彩なゲーム構成の設定。
気に入ったステージからスタート出来る、<ステージセレクトモード>搭載。

EXCITES

株式会社カプコン
〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

<AM国内販売> 〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階)
<カプコンソフト情報> 大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040 名古屋:(052)571-0493
広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)272-0086 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ヘヴィだぜ…

GUILTY GEAR X

ギルティギア ゼクス

[BY YOUR SIDE "G GEAR"]

※画面は開発中のものです。特に表記がないものはNAOMI版の写真です。

ゲームセンターにて好評稼働中

総販売元：(株)ビーアンドエフ

総合エンタテインメント企業 サミー株式会社

〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 TEL:03-5950-3760 FAX:03-5950-3761

Sammy 遊びにアクティブ、インタラクティブ

販売代理 株式会社サミー・アミューズメントサービス

本社 〒170-0013 東京都豊島区東池袋3-23-13 TEL:03-5956-7835 FAX:03-5956-7836

名古屋営業所 〒464-0075 愛知県名古屋市千種区内山3-9-24 太都ビル TEL:052-744-3350 FAX:052-744-3354

大阪営業所 〒556-0016 大阪府大阪市浪速区元町2-6-5 TEL:06-6634-3192 FAX:06-6634-3193

サミーホームページ http://www.sammy.co.jp/

NAOMI™

雑誌11547-11 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547110585